



Año 2 No. 5

COLOMBIA $ 1.000,00
ECUADOR S/



CURSO Nintensivo®

- T.M.N.T. IV TURTLES IN TIME
- STREET FIGHTER II

CONOCE A:

- SUPER DOUBLE DRAGON
- CONTRA FORCE

SECCION S-O-S

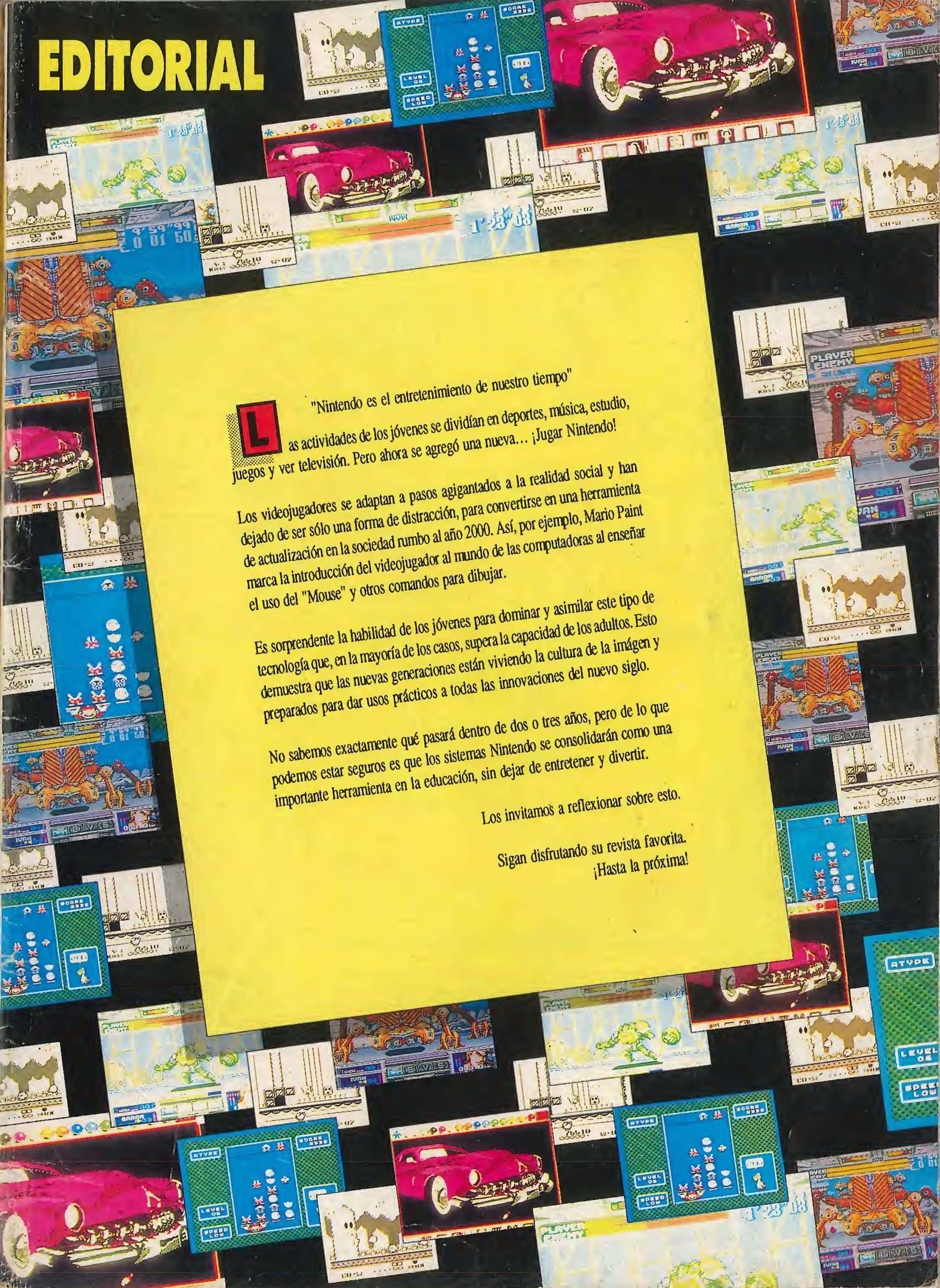






Nintendo
¡VA CONTIGO!
SUPER MARIO WORLD
SUPER NINTENDO
DOT MATRIX WITH STEREO SOUND
TETRIS
1PLAYER
2PLAYER
©1989 Nintendo
Nintendo GAME BOY™
SELECT
START
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
WORLD OF
Nintendo
ab compufax
Calle 64 Nº 88A-05 Interior 19
Tel.: 224 6967 Fax: 224 6887 Santafé de Bogotá, Colombia.
DISTRIBUIDOR AUTORIZADO

EDITORIAL



"Nintendo es el entretenimiento de nuestro tiempo"

Las actividades de los jóvenes se dividían en deportes, música, estudio, juegos y ver televisión. Pero ahora se agregó una nueva... ¡Jugar Nintendo!

Los videojugadores se adaptan a pasos agigantados a la realidad social y han dejado de ser sólo una forma de distracción, para convertirse en una herramienta de actualización en la sociedad rumbo al año 2000. Así, por ejemplo, Mario Paint marca la introducción del videojugador al mundo de las computadoras al enseñar el uso del "Mouse" y otros comandos para dibujar.

Es sorprendente la habilidad de los jóvenes para dominar y asimilar este tipo de tecnología que, en la mayoría de los casos, supera la capacidad de los adultos. Esto demuestra que las nuevas generaciones están viviendo la cultura de la imágen y preparados para dar usos prácticos a todas las innovaciones del nuevo siglo.

No sabemos exactamente qué pasará dentro de dos o tres años, pero de lo que podemos estar seguros es que los sistemas Nintendo se consolidarán como una importante herramienta en la educación, sin dejar de entretener y divertir.

Los invitamos a reflexionar sobre esto.

Sigan disfrutando su revista favorita.
¡Hasta la próxima!



SUMARIO

CLUB NINTENDO
Año 2 No. 5

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos
Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuche

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodríguez /
José Sierra

Producción
Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina/Adrián Carbajal

Editorial America S.A.

Presidente
Emiro Aristizabal A.

Director de Producción
Gustavo A. Ramírez H.

Ventas de espacios publicitarios:
Directora Ventas de Publicidad
María Cristina Restrepo
Ejecutiva Ventas de Publicidad
Miriam Sanchez
Telefonos de Publicidad:
Bogotá: 4139030 - 4135009
Medellin: 2682936 - 2666948
Cali: 644220 - 644221

(MR) Club Nintendo: Coeditada y publicada por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial America S.A., por autorización de Nintendo of America, Inc. Registro en trámite. DISTRIBUIDORES: - COLOMBIA: Distribuidoras Unidas S.A., COSTA RICA: Agencia de Publicaciones de Costa Rica, S.A., San José -ECUADOR: Distribuidora Los Andes S.A., Guayaquil, - EL SALVADOR: Distribuidora Salvadoreña S.A., San Salvador, -GUATEMALA: Distribuidora de la Riva, Hnos.,S.A. Guatemala, -HONDURAS: Distribuidora de Publicaciones S.R.L. Comayaquela, D.C., -PANAMA: Distribuidora Panamex, S.A. Panamá, -PUERTO RICO: Agencia de Publicaciones de Puerto Rico, Inc. San Juan, -REPUBLICA DOMINICANA: Distribuidora Librería Amengual, C. por Santo Domingo, -U.S.A. Miami: American Distributors Magazine, Inc ,Miami, Florida -New Jersey: Acosta News, Inc.,Patterson, New Jersey - California: Editores Mexicanos de Revistas y Libros, S.A. (Edimex S.A.) San Isidro, California -San Antonio: Magaplus, Inc., San Antonio, Texas -VENEZUELA: Distribuidora Continental S.A. Caracas.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos.
El envio de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo.

CLUB NINTENDO no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número.

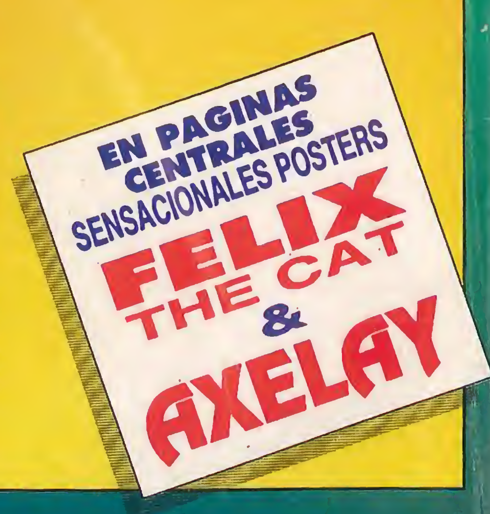
IMPRESION: OPTIMA-Division Web, Santafé de Bogotá D.C.-Colombia.

(c) 1993 Nintendo of America, Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN COLOMBIA







NUESTRA PORTADA

"Mario vuelve al ataque".

Después de rescatar a la princesa Mario decide tomar unas vacaciones y dedicarse a dos pasatiempos: La pintura y las carreras de autos. Y aquí lo tenemos en dos formidables cartuchos.

Para los que gustan del automovilismo hay una buena noticia: ¿F-Zero II?, ¡no!: **¡Mario Kart!**



Si juegas tú solo, en la parte de abajo de la pantalla verás las posiciones.

En Mario Kart podrás escoger entre 8 diferentes coches piloteados por Mario, Luigi, la princesa, Bowser, Yoshi, Toad, Donkey Kong y un koopa. Cada coche tiene diferentes características, como el de acelerar rápido pero ser muy débil (como el de la princesa), o ser todo lo contrario (como los de Donkey Kong y Koopa). Las pistas son un tanto extrañas pero eso no quiere decir que no sean difíciles o con reto; al contrario, tendrás que evitar otro tipo de obstáculos de pista que seguramente tú podrás eludir.

¿Crees ser lo suficientemente bueno para ganar?



En 2 jugadores. la pantalla se divide para que cada uno vigile su lugar.





Un cuadro con fondo musical y movimiento puede ser guardado en un archivo del cartucho.

Con **Mario Paint** podrás crear todo tipo de dibujos utilizando un mouse, (incluido en el cartucho) con el que podrás hacer desde dibujos muy sencillos hasta otros muy elaborados, ayudándote con una gran cantidad de opciones y efectos.

Además, podrás animar tu dibujo, esto lo puedes hacer con 4, 6 ó 9 frames (imágenes una detrás de otra); y poner fondo musical utilizando una gran cantidad de efectos.

Y para que tu trabajo no sea en vano, el cartucho tiene la opción de guardar los mejores dibujos con sus respectivas animaciones y fondos musicales. Por cierto, también cuenta con un juego incluido llamado "Fly Swatter", para aprender a manejar el "mouse".



Este es un juego en el que te "picas", y eso que no hay que eliminar a nadie.

Ambos cartuchos son súper recomendables y además está presente tu personaje favorito.

Ten la seguridad de que en los dos verás cosas muy innovadoras. Seguiremos hablando de ellos en próximos números.



Tú podrás crear paisajes como éste con Mario Paint.

TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

Hola a todos los lectores de esta sensacional revista. Quisiera preguntarles si habrá un adaptador para que los cartuchos de Super Nes le pudieran entrar al Nes.
También quiero felicitarlos por los pósters que han ido sacando y ojalá saquen más, ya que esto mejora la revista. Los felicito por sus secciones "Club Nintendo Responde" y la página "Passwords", ya que son de mucha ayuda.

IVAN RAMIREZ

En números anteriores comentamos que no podrán salir adaptadores para jugar cartuchos de SNES en el NES por la rotación y escala que tiene el SNES, y porque muchos juegos de este sistema requieren del uso de los 6 botones.
Por otra parte queremos darte la buena noticia a ti y a todos nuestros lectores -aunque seguramente ya se dieron cuenta- que en este número tenemos ya 8 páginas más y doble póster (así al desprenderlo podrás usar cualquiera de los 2 lados sin quitar información vital de la revista).



Soy coleccionista de revistas de Nintendo y tengo el cartucho de Contra III (The Aliens Wars).
En una revista americana leí cómo hacer los movimientos en el título para seleccionar nivel y estoy "súper mariado" porque lo he hecho mil veces y no me sale.

DIEGO DUBARELT

Efectivamente se publicó en una revista americana y sí sirve el truco... pero en el juego japonés (para Super Famicom) y no funciona en la versión americana.



A la fecha no sabemos que exista el Level Select, pero de seguro te sirvió el Curso Nintensivo de nuestra revista pasada.



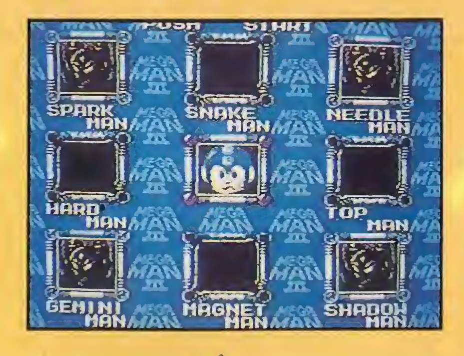
Les escribo para pedirles que publiquen más fotos de mis juegos favoritos de SNES: Street Fighter II, Magic Sword y Axelay. También pienso que para mejorar la revista deben mejorar la calidad de las fotos. Espero que tomen en cuenta mi opinión y que sigan adelante con el buen trabajo que hasta ahora han llevado y ojalá hagan un "Qué hay dentro de..." CAPCOM, ya que es mi compañía favorita de juegos.

JORGE URETA ROLDAN

Antes que nada queremos decirte que todas las opiniones de quien escribe a la revista son tomadas en cuenta, aún cuando no salgan publicadas en la revista. Como habrás visto hemos publicado bastante información de Street Fighter II porque es el juego que más nos piden. Es un verdadero suceso en el mundo de los videojuegos.



La calidad fotográfica como te habrás dado cuenta se ha mejorado muchísimo, principalmente en Game Boy. También, desde nuestro número anterior, empezamos a publicar mapas exclusivos de Club Nintendo (Contra III) y en este número podrás verlos en el Nintensivo de T.M.N.T. IV. Estos mapas nos ayudan a ser mucho más claros en los cursos. Esperamos que a ti y a todos nuestros lectores también les parezcan valiosos.
Para el próximo número incluiremos algo que mucho nos han pedido: la historia de Mega Man en la sección "Qué hay dentro de..."





Les escribo para decirles algo acerca de la sección "Analizando a", debido a que siempre terminan recomendando los juegos a pesar de que algunos no sean muy buenos, en cambio en las revistas de Estados Unidos cuando un juego no es bueno no lo recomiendan. Cambiando de tema no me gusta su vocabulario tan fino como cuando dicen palabras como sinopsis o representativo.

SEBASTIAN SPITALE

Respecto al lenguaje queremos decirte que esta es una revista hecha por jóvenes y para jóvenes. Nuestro lenguaje creemos que no es tan rebuscado y cuando tenemos que recurrir a esas palabras es porque en verdad es necesario y si nuestros lectores no las conocen, es bueno echarle un ojo al diccionario y aprender algo a través de Club Nintendo.
Por otra parte, nuestra sección "Analizando a", sólo analiza juegos que nosotros consideramos recomendables, a diferencia de las revistas americanas que en sus secciones equivalentes (o sea muy parecidas) analizan cualquier juego. Así, nunca habrás visto que en la revista analicemos y recomendemos juegos como Hook, Dynatron City, Gilligan´s Island o la serie de Dragon Warrior para NES o juegos lentos y monótonos como muchos otros de los que ni hablamos, aunque tampoco podemos decir que son del todo malos porque hay a quien les puedan gustar.
Lo que sí te podemos decir es que cuando recomendamos un juego es porque en verdad nos gusta.



Club Nintendo sigue adelante como hasta ahora. Si no hubiera salido una revista como ésta, no lo hubieran valorado mis padres. Ellos decían que estos juegos eran para vagos pero ahora hasta ellos juegan.

RICARDO AROCENA

El Nintendo es el entretenimiento de hoy. Seguramente a nuestros papás los regañaban por ver la tele, a nuestros abuelos por ir al cine y a nuestros bisabuelos por montar demasiado a caballo. Todo con exceso es malo, pero que bueno que en tu caso como en el de muchos más, Nintendo esté integrando a la familia.



Tengo 13 años y quiero hacerles una pregunta sobre Street Fighter II ¿Qué significa la "M" en el nombre de M. Bison y la "E" en el de E. Honda? Espero tener contestación pues me gustaría saber eso que nadie me ha podido decir. Ojalá lo sepan y publiquen rápido.

ESTEBAN RIENZI

En el caso de E. Honda no hay duda que significa Edmond, pero el caso de M. Bison es muy especial. En Japón significa Mike, pero Bison en el cartucho japonés es el peleador a quien todos conocemos como Balrog. El que tú conoces como Vega, en Japón es conocido como Balrog y el último enemigo es Vega, y no M. Bison como en América. En el cartucho americano se ha corrido el rumor de que es "Major" Bison.



Por otro lado, queremos hacer una mención especial de David Moreno Cisneros

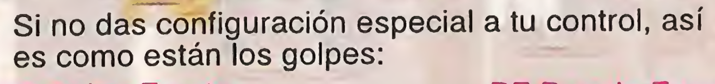




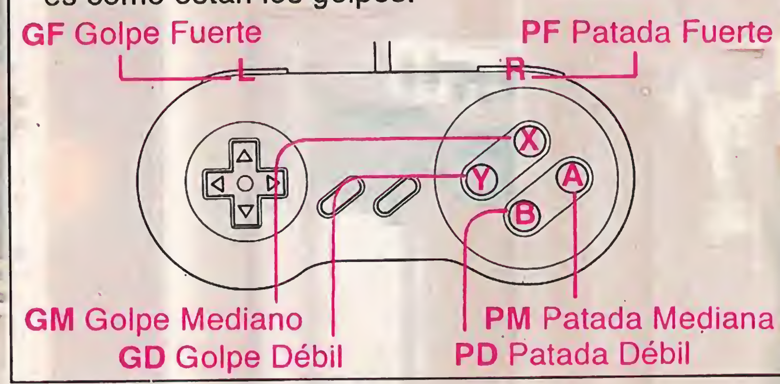
CHUN LI



El personaje más rápido de los 8 peleadores es sin duda Chun Li. El aprovechar esta habilidad es la clave para vencer al enemigo.



Si no das configuración especial a tu control, así es como están los golpes:

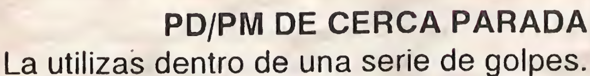


PATADAS



PD AGACHADA
La utilizas para contrarrestar ciertas patadas por abajo, cuando tu contrincante no está muy cerca.





PD/PM DE CERCA PARADA
La utilizas dentro de una serie de golpes.

PD/PM SALTANDO VERTICAL
La usas para defenderte por arriba (No muy efectiva).



PD SALTANDO AL FRENTE
Si la utilizas desde que empiezas a elevarte mantendrá su posición hasta caer; esto es muy efectivo para asegurar el contacto con el enemigo.

AGARRES



EN EL PISO

Cuando estás pegada al enemigo y presionas tu control al frente o atrás (←→) y al mismo tiempo cualquiera de los golpes **GM o GF**, lo arrojarás contra el piso para restarle energía.



EN EL AIRE

Al estar los dos peleadores en el aire y no muy alejado, presiona **GM o GF** precisamente en el instante que están al mismo nivel, para arrojarlo contra el piso y restarle energía.

PM AGACHADA

La utilizas para presionar a tu enemigo; si colocas varias seguidas marearás a tu contrincante.



PM SALTANDO AL FRENTE

La utilizas para atacar con mayor seguridad y si la conectas con facilidad darás otro golpe.



TACONAZO

Salta y presiona el botón de PM con el control hacia abajo. Sirve para golpear al enemigo por arriba y alejarte (puedes conectar varios sin caer al piso).

PF DE CERCA PARADA

Perfecta para rematar después de una serie de golpes.





PF AGACHADA

La utilizas para tirar a tus enemigos. Por su gran alcance y fuerza es ideal para rematar después de una serie de golpes.

PF/PM DE LEJOS PARADA

Si la utilizas en el momento exacto detienes los ataques por arriba.





PF SALTANDO AL FRENTE

La utilizas para caer sobre el enemigo con gran fuerza; si entra, fácilmente conectarás otra. (En el aire no mantiene su posición por mucho tiempo).





PF SALTANDO VERTICAL

La utilizas para defenderte de un ataque alto o bajo, pero deberás presionar el botón en el momento justo en que el contrincante se acerca.

GOLPES

GD/GM/GF AGACHADA Lo utilizas en el transcurso de una serie de golpes (**GF** tiene mayor alcance; **GD** es el más rápido pero el de menor alcance).



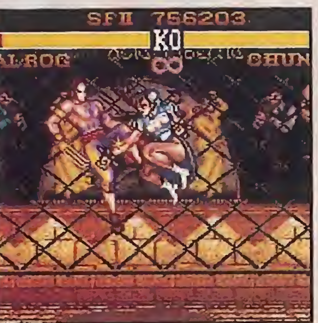


GD PARADA Lo utilizas para presionar a tu contrincante y obligarlo a poner defensa.



GD/GM/GF SALTANDO VERTICAL Lo utilizas para defenderte por arriba.

GD SALTANDO AL FRENTE Con este golpe mantienes tu puño al frente y así tienes mayor posibilidad de contacto.





GM/GF SALTANDO AL FRENTE Lo utilizas para atacar al enemigo por arriba y si entra, fácilmente conectarás otro golpe.

GM PARADA Lo utilizas en una serie de golpes y por su alcance y rapidez es ideal para rematar.





GF DE LEJOS PARADA Lo utilizas para rematar o mantener a tu enemigo a distancia.





GF DE CERCA PARADA Lo utilizas igual que **GF DE LEJOS PARADA**, pero esta posición se mantiene por un instante más.

REBOTE

Mientras estás en el aire pegada a cualquiera de las orillas de la pantalla, presiona el control hacia la otra orilla y así rebotarás. Esto lo utilizas para evadir ataques y contraatacar al enemigo.

LIGHTNING KICK Lo logras presionando repetida y rápidamente cualquier patada (**PD/ PM/PF).** Este ataque lo puedes marcar cuando estás agachada o saltando.

PD= Lenta
PM= Media
PF= Rápida



JUGADAS DE EXPERTOS

De los 8 personajes que puedes escoger Chun Li es el único que puede ejecutar varios golpes continuos en un mismo salto; ésta es una habilidad clave para efectuar una serie de golpes con gran efectividad.





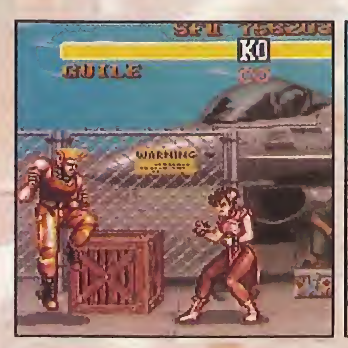


Ejemplo: Cuando el enemigo está en la orilla le puedes caer con 1 ó 2 taconazos y después de rebotar en la pared conectarle otro más o también alejarte con PM para evitar que salte hacia ti.



Al estar tu contrincante tirado en el suelo colócate pegado a él y justamente cuando se levante salta sobre él pero marca taconazos desde que te estás elevando; con esto es muy posible que le coloques 1 ó 2 a tu contrincante. Esta misma jugada la puedes combinar entre una serie de golpes.

Al estar tu contrincante a una distancia similar a la que tienen al comenzar el round y el enemigo salte hacia ti, inmediatamente salta hacia atrás y cuando estén alineados, presiona GM o GF y así lo arrojarás contra el piso. (Para ejecutar esta jugada se requiere mucha práctica y exactitud por la rapidez con la que salta Chun Li).









GOLPES ESPECIALES

WHIRLWIND KICK Lo logras al mantenerte agachada 2 segundos aprox. e inmediatamente presiona ARRIBA y cualquier patada.





PD= Corta
PM= Media
PF= Larga

Justo cuando te estás elevando por un instante no te toca nada; muy útil para esquivar poderes o ciertos ataques.

NOTA: Al estar agachada, puedes hacer el **WHIRLWIND KICK** con defensa. En el transcurso de la patada puedes marcar los 2 segundos con el control hacia abajo para ejecutar otra justamente al caer.



GUILE



Sabemos, por experiencia, que uno de los peleadores preferidos en Street Fighter II es el hábil Guile. Esto se debe a que tiene golpes contundentes y una gran variedad de combinaciones en sus ataques. Por eso, para aprender más de su técnica, en esta ocasión nos ocuparemos de él. Empecemos.

PATADAS

PD-Agachado.- La utilizas para atacar mientras acumulas tiempo para un golpe especial o también para fintar que vas a ejecutar una PF.

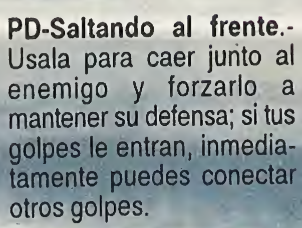




PD-Parado.- Sirve para atacar por abajo sin necesidad de agacharte, aunque sólo funciona contra Zangief cuando éste tiene la defensa de pie. Con Chun-Li puedes aplicarla si estás un poco alejado.

PD-Saltando al frente.- Usala para caer junto al enemigo y forzarlo a mantener su defensa; si tus golpes le entran, inmediatamente puedes conectar otros golpes.



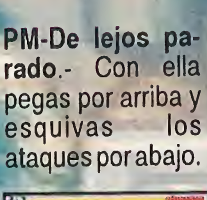




PD-PM Saltando vertical.- Utilízala para defenderte por arriba, aunque no es muy efectiva.



PM-De lejos parado.- Con ella pegas por arriba y esquivas los ataques por abajo.





PM-Saltando al frente.- Da mayor seguridad al ataque por la posición inclinada del pie; si la conectas, inmediatamente aplica otros golpes.



PM-De cerca parado.- Sirve para pegarle en la cara a tu oponente, sin tener que alejarte.



PM-Agachado.- Con esta patada le restas energía poco a poco a tu contrincante y evitas que te arroje poderes.



PF-Agachado.- Usala para tirar al enemigo; al girar por segunda vez, tiene mayor alcance (no la uses innecesariamente pues por un instante quedas indefenso).

PF-De lejos parado.- Usala cuando el enemigo esté saltando verticalmente o vaya hacia ti; también cuando te va a lanzar un poder.





PF-De cerca parado.- Aplícala igual que la PF de lejos parado, con la ventaja de que ésta es más rápida.

PF-Saltando vertical.- Con ella mantienes a distancia al enemigo.





PF-Saltando al frente.- Tiene gran alcance para atacar cuando el contrincante está lejos.

PUÑETAZOS



GD-GM Agachado.- Lo utilizas para ligar una serie de golpes (cuando Zangief, Guile y Chun-Li tengan defensa de pie, dales un GM-Agachado).

GD-De cerca parado.- Si lo aplicas rápidamente podrás marear a tu oponente.





GD-De lejos parado.- Al usarlo con rapidez detendrás algunos ataques por arriba.

GD-Saltando vertical o al frente.- Con él mantienes un ataque constante en el aire.





GM-De lejos parado.- Colocas un "gancho" al avanzar un poco (de preferencia úsalo para rematar).



GF-De lejos parado.- Usalo para atacar a tu oponente cuando se te acerque. (Ideal para después de que ambos se neutralicen en dos poderes).





GM-De cerca parado.- Sirve para colocar un golpe recto sin alejarte mucho.

GM-Saltando vertical o al frente.- Usalo como el GD y aunque éste no es tan constante, resta más energía al contrincante.





GF-Agachado.- Si lo marcas a tiempo, te quitarás los ataques por arriba de tu enemigo.

GF-Saltando vertical o al frente.- Lo utilizas para caerle encima a tu enemigo con un golpe por delante; si lo conectas podrás darle otro golpe.





GF-De cerca parado.- Al combinarlo con otros golpes causa gran daño al contrincante.

AGARRES

Cuando estés junto al enemigo, presiona en tu control derecha o izquierda y GF para estrellarlo contra el piso.





Y si en lugar de GF usas GM, lo aventarás lejos de ti.

Cuando tu contrincante esté en el aire salta hacia él y al estar al mismo nivel aplica GF o GM para agarrarlo y lanzarlo contra el piso.





Y si en lugar de GF o GM presionas PF o PM, lo agarrarás y al bajar harás que se estrelle contra tu hombro.

GOLPES ESPECIALES

Para ejecutar las mejores jugadas tienes que acostumbrarte a mantener tu personaje en posición defensiva y agachado (así cargas poder). Esto lo debes intentar cada vez que puedas, inclusive después de saltar, ya que de esta forma podrás aplicar un golpe especial. La medida ideal es cuando puedes ejecutar varios Flash Kick continuos.





Sonic Boom: Mantén presionado el control hacia atrás por 2 segundos e inmediatamente presiona el control hacia tu oponente y aplica cualquier puño (con GD, lento; GM, medio;GF, rápido).

Flash Kick: Presiona tu control hacia abajo por 2 segundos e inmediatamente presiona: arriba y cualquier patada (PD, corta; PM, media; PF, larga).





NOTA: Al mantener el control hacia atrás o abajo, también puedes poner defensa agachado.

JUGADAS DE EXPERTOS

Al estar tu oponente mareado o sin defensa, salta hacia él para conectarle un GF antes de caer (Recuerda cargar poder mientras estás en el aire).

Después de colocar un GF cuando tu oponente esté mareado, inmediatamente marca un GM agachado y Flash Kick para darlos seguidos antes de caer.



También, después de dar un GF cuando tu oponente esté mareado, inmediatamente marca un GF cerca parado y Sonic Boom con el mismo botón, ya que si no tiras al contrincante, entonces le puedes dar un golpe más.*

*NOTA:Sólo funciona contra Ken, Ryu, Zangief, Dhalsim, Balrog y Sagat.











TIPS DE STREET FIGHTER II por: JOEL PAMBID

He aquí las técnicas que usa un experto como Joel en su juego favorito (y de muchos): Street Fighter II. Estos ataques te servirán para aturdir a tus oponentes. Estamos seguros que la práctica hará de ti todo un experto.

GUILE

Cuando tu oponente esté aturdido, brinca hacia él presionando puñetazo fuerte y al caer presiona puñetazo débil rápidamente hasta que lo aturdas otra vez.





KEN

Brinca hacia tu oponente e inmediatamente presiona abajo. Cuando alcances a tu oponente golpea su rostro con el puñetazo fuerte y al caer da una patada media agachado. Cuando la comience a dar haz la "Hurricane Kick".





RYU

Salta hacia tu oponente e inmediatamente presiona abajo; cuando alcances a tu oponente golpea su rostro con el puñetazo fuerte. Cuando caigas, rápidamente da otra vez el puñetazo fuerte e inmediatamente haz una"Fireball".





BLANKA

Brinca hacia tu oponente, presiona el puñetazo fuerte (aquí deja el control en una posición neutral) y cuando caigas, rápidamente presiona el puño medio y luego la patada fuerte.

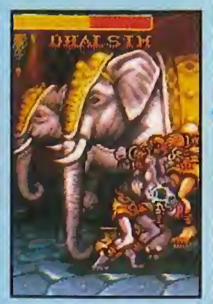




DHALSIM

Cuando tu oponente esté aturdido en una orilla, brinca y en la parte más alta presiona el puñetazo fuerte para ejecutar un "Flying Head Spear"; cuando caigas, rápidamente presiona el botón de puñetazo fuerte otra vez para dar un doble cabezazo.





CHUN-LI

Salta hacia tu oponente con un puñetazo medio a la cabeza; al caer, rápidamente presiona la patada media agachado e inmediatamente da una fuerte patada.





ZANGIEF

Brinca hacia tu oponente y presiona abajo y puño fuerte para hacer una plancha. Al caer, rápidamente presiona el puñetazo débil o patada débil, entonces haz un "Spinning Piledriver".

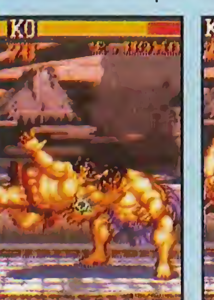
NOTA: Para hacer un "Spinning Piledriver" debes dar un giro al control de 360° y cualquier puñetazo. Esta técnica le restará mucha energía a tu contrincante.





HONDA

Cuando tu oponente esté aturdido, brinca hacia él con la patada media e inmediatamente después da la patada fuerte para un golpe doble.
NOTA: Si tu oponente trata de saltar sobre ti, haz un "Torpedo Headbutt" y esto hará que te vuelvas invencible por un instante.





Nintensivo

Todas las tortugas ninja observaban por televisión un reportaje de Abril O'Neil desde la Estatua de la Libertad, cuando Krang se apoderó de ese histórico monumento para luego dirigirse a la cámara de T.V. y advertir: "Tortugas, si tienen el suficiente valor, pueden venir a recoger la estatua al Technódromo... ha, ha, ha".

Por supuesto que las tortugas sí tienen valor, así que escoge la que más te agrade por sus características y cualidades para vencer al malvado Krang.

Aquí es oportuno mencionar que todas las técnicas de este Curso Nintensivo son en dificultad "hard", ya que sólo así podrás ver el final. Ahora sí, tomen su caparazón y adelante.

PERSONAJES

LEONARDO

Edad: 16 años

Armas: Un par de Katanas

Leo es la tortuga líder del grupo y tiene un gran equilibrio en sus ataques, pues tiene regular alcance, velocidad y resistencia. Su golpe especial lo puede salvar en situaciones difíciles, ya que cuando lo aplica cubre todo alrededor de él. Su serie de golpes normales es buena, pero su golpe de remate (con el que brinca y golpea) es excelente contra algunos enemigos finales y Stone Warriors, pues equivale como a 2 ó 3 golpes.









RAFAEL

Edad: 15 años

Armas: Par de Sais

Raph es una tortuga con un gran espíritu combativo, aunque tenga que soportar bromas acerca de pelear con unos tenedores. Las grandes ventajas de Rafael son ser muy rápido y tener un normal ataque. Posee un buen alcance, pero en resistencia no se puede hablar muy bien de esta tortuga, ya que es débil. Su golpe especial abarca sólo enfrente de él, pero es de buen uso contra los jefes, ya que les puede conectar 2 ó 3 seguidos sin cambiar de posición.

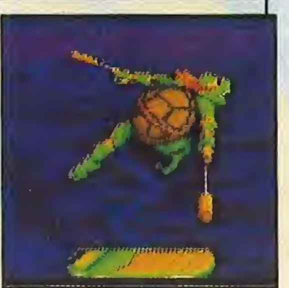
MIGUEL ANGEL

Edad: 15 años

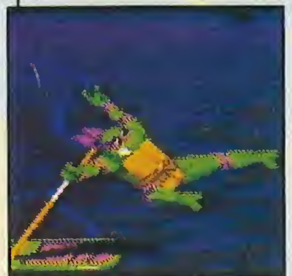
Armas: Par de chacos

Mike es lo que suelen llamar "el alma de la fiesta", además de que entre las 4 tortugas es la que tiene el caparazón más duro. Es la tortuga con más resistencia y fuerza, su velocidad es normal, pero su alcance y su velocidad para golpear no le son muy favorables. Su ataque especial marca una línea recta hacia adelante barriendo a todos los Foot Soldier que se crucen en su camino.









DONATELO

Edad: 15 años

Arma: Bo

Don es el "genio incomprendido" (según él) del grupo verde; como su arma es una gran vara (y no precisamente para romper piñatas) su alcance es el mejor, aunque su fuerza es normal, su velocidad es baja y su resistencia está un poco abajo de lo normal.

Su golpe especial es igual al de Miguel Angel, sólo que si lo hace contra un jefe o un Rock Soldier le puede dar 2 golpes.



TODO LO QUE UNA TORTUGA DEBE SABER ACERCA DE GOLPES Y MOVIMIENTOS.

Las funciones de las tortugas pueden ser realizadas con 2 botones, pero eso no significa que tengan pocos movimientos, al contrario, checa la tabla de movimientos:

(NOTA: Hablamos de los botones como están configurados al prender tu SNES, ya que los puedes cambiar al entrar en opción).



Golpe Normal
(Botón Y) Después de darle 2 ó 3 seguidos al enemigo, dará un golpe de remate que hará que los enemigos comunes (Foot-Soldiers) caigan.



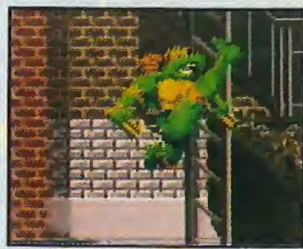
Salto
(Botón B) Dependiendo del tiempo que lo mantengas presionado, será el tiempo que brinque; con el control puedes dirigir a la tortuga en el aire.



Correr
En "Opción" escoge Player Dash; En "Auto" corres automáticamente al moverte para adelante o atrás 2 segundos; en "Manual" mueve dos veces el control al mismo lado.



Golpe de Rebane
(Presiona B y mantenlo, luego Y) Cae lentamente con el arma de frente; es útil sólo contra algunos enemigos.



Patada "en tu cara"
(Presiona B e inmediatamente Y) Al igual que con la barrida, puedes tirar varios Foot Clan en línea.



Barrer
(Al ir corriendo presiona B e inmediatamente Y) Con este golpe puedes tirar a todos los Foot Clan que haya en línea.



Patada de Picada
(Presiona B y en el aire Y) Usala para caer violentamente sobre un grupo de enemigos.



Taclear
(Al ir corriendo presiona Y) Es muy útil contra los Foot Soldiers naranjas que ponen defensa, ya que después de eso los puedes agarrar.

Golpe Especial
(Botones Y+B) Uno sólo de estos golpes elimina a los Foot Soldiers y también causa gran daño a los enemigos finales de cada round, aunque hacerlo le resta energía a las tortugas. Te recomendamos configurarlo en un botón aparte (X ó A) para un manejo más seguro.

TIP¿Recuerdas lo que mencionamos en Club Nintendo #6 sobre el trabajo en equipo?, pues bien, aquí esto es muy importante, ya que si se coordinan bien los 2 jugadores podrán tomar una pizza. He aquí los ejemplos:
A).-En las escenas 1,2,4,5,6 y 9, 2 tortugas se deben poner cerca de la pizza (y a la misma distancia las 2) y caminar hacia ella al mismo tiempo. NOTA: Con Leo y Rafael es más fácil, ya que caminan a la misma velocidad.
B).-En la escena 3 sólo deben ponerse a la misma altura y hasta atrás, donde salen las pizzas, para tomar las 2.
C).-La escena 8 es igual que la 3, sólo que aquí deben ir los 2 hasta atrás o adelante.

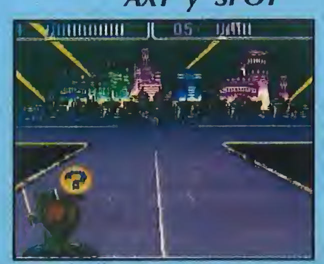
AXY y SPOT




A



B



C

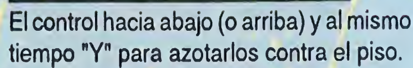
NUEVAS TECNICAS NINJA DE LAS TORTUGAS

Cierta tarde, después de ver las caricaturas, las tortugas se sintieron inspiradas y practicaron 2 nuevas técnicas para deshacerse al mayoreo de los Foot Soldiers; éstas empiezan teniendo a un Foot Soldier aturdido por un golpe normal o cuando lo tacleas, así que debes acercarte y hacer lo siguiente:









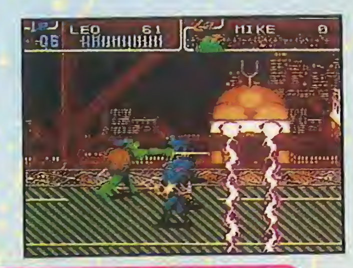
El control hacia abajo (o arriba) y al mismo tiempo "Y" para azotarlos contra el piso.

El control hacia donde se encuentra el Foot Soldier para arrojarlo fuera de tu camino.

BIG APPLE, 3 AM



Es mejor que avances un poco esta parte, porque además de que evitarás ser "planchado", sólo saldrán 3 Foot Soldiers mientras aparezca la gran bola en pantalla.



Una visita inesperada: Permanece en el lado izquierdo de la pantalla cuando aparezca Krang y ahí elimina a todos los Foots; cuando hayas acabado con todos, pásate rápido.



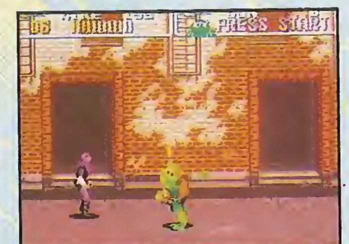
Recibiras 2 puntos por cada Foot que tires con estas señales.

Cuando golpees este tambor provocarás una gran explosión que dañará a todos los Foot Soldiers que aparezcan cerca (también a ti, si estás junto al momento de la explosión), así que espera a que estén todos cerca para hacerlo.





Roadkill Rodney
Estos robots se ven muy inocentes pero causan mucho daño (sobre todo a Rafael); para eliminarlos fácilmente haz la patada de picada cerca de ellos para no arriesgarte demasiado, y no olvides tomar la pizza.



¡Pizza Power! Cuando tomes las cajas de pizza con el logotipo de una bomba, obtendrás invisibilidad momentánea; trata de usarlas inteligentemente.



ENEMIGO: "METAL HEAD"

Siempre que lo quieras atacar da un brinco hacia atrás; luego debes tratar de agarrarla en una orilla, y cuando empiece a disparar, de un lado a otro, espera y después golpéalo, (de preferencia cuando él venga hacia abajo). Después de algunos golpes se alocará y empezará a brincar de un lado a otro, bríncalo o dale un golpe especial para "calmarlo". En 2 jugadores se hacen las mismas jugadas.



Estas técnicas pueden ayudar a tu marcador, ya que con la de azotar recibirás 2 puntos por cada Foot Soldier que elimines (incluyendo al que usas como arma), y cuando los arrojes te darán 3 puntos por cada Foot Soldier.

FOOT SOLDIERS, DE TODOS COLORES

Los Foot Soldiers son los enemigos contra los que más batallarás; dependiendo del color será su forma de ataque.

MORADOS.-Son los más comunes; te atacarán a mano (y pie) limpia, aunque también debes tener cuidado de que no te lleguen por atrás, ya que pueden agarrarte.

AZULES.- Te atacan con todo tipo de armas filosas como katanas, hachas y sais. No son tan agresivos como los morados.

NARANJAS.- Además de atacarte con estrellas también ponen defensa, la cual sólo se puede romper con un golpe especial, una tacleada o un golpe de remate.

BLANCOS.- Atacan a gran distancia, así que trata de eliminarlos lo más rápido posible.

AMARILLOS.- Pueden salir y arrojar una bomba (que también elimina a los enemigos) o discos. Estos últimos enemigos son los más agresivos, así que cuando los veas... sobre ellos.

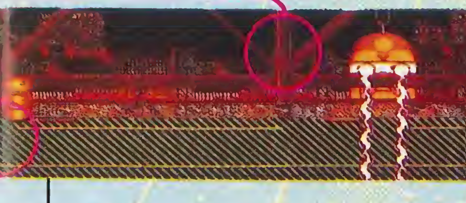
VERDES.- Sólo salen en la escena 5; aparecen, disparan una flecha y se van.

ENEMIGO: BAXTER STOCKMAN

¡Oh no! Una gran mosca en la sopa: Baxter es un tipo al que le gusta realizar ataques aire-tierra y tierra-tierra. Cuando vuele, párate del otro lado de donde esté, tratando de quedar justo enfrente de él, (guíate por la sombra) y cuando esté disparando haz el golpe de rebane en tu mismo lugar, así él se impactará solo. Al caer repite el golpe y como quedará encima de ti, le volverás a dar, sólo que ahora 2 veces; sigue haciendo este golpe hasta que empiece a andar por el suelo y cuando baje, acorrálalo en una esquina y golpéalo. Después de algunos golpes volverá a volar.

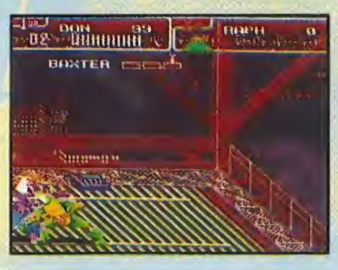








Cuando toque tierra golpéalo antes de que dispare y permanece así hasta que vuelva a subir. Si puedes, trata de tomar la pizza cuando hayas eliminado a Baxter (pero sin hacerle al valiente), ya que por cada línea de energía obtendrás un punto al final.









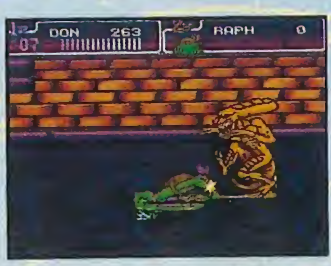


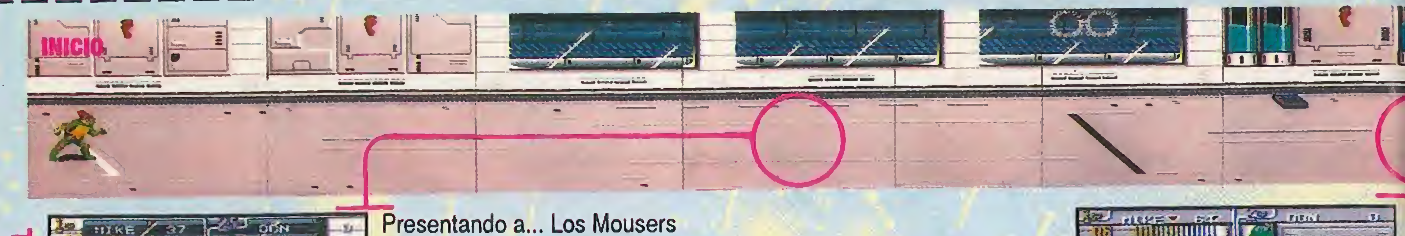


SEWER SURFIN'

Esta es una escena de puntos donde debes eliminar a todos los Foot Soldier en tablas de Surf; al principio no hay grandes obstáculos, sólo algunas minas, pero después de pasar 4 tubos llenos de picos, viene una zona repleta de minas. Aquí está el mapa para que te anticipes.

Pizza Monster
Cuando hayas pasado las minas verás unas extrañas siluetas en el agua ¡son los pizza monster! Siempre ve atrás de las siluetas y trata de golpearlos cuando apenas vayan saliendo.





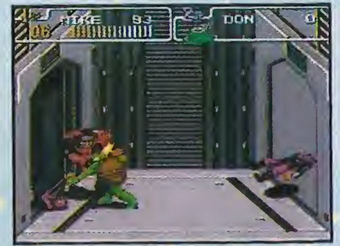
LET'S KICK SHELL

Presentando a... Los Mousers
Estas pequeñas plagas causan muchos problemas, sobre todo si te muerden una mano, ya que quedas indefenso por unos instantes. Una buena técnica es la de usar la patada "en tu cara" o eliminarlos azotando a un Foot Soldier.



TECHNODROME

Elevador.
A lo largo de este elevador encontrarás varios enemigos algo difíciles; aquí es muy recomendable el uso de la técnica de azotar a un Foot Soldier.







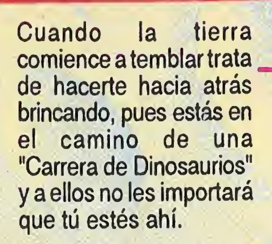
PREHISTORIC TURTLESAURIAS







STONE WARRIORS
Tu primer encuentro con los Stone Warrior no será nada tierno, debes mantenerte golpeándolos, y si puedes arrojar a uno será bueno; cuando vienen corriendo hacia ti los puedes parar con un golpe.



Cuando la tierra comience a temblar trata de hacerte hacia atrás brincando, pues estás en el camino de una "Carrera de Dinosaurios" y a ellos no les importará que tú estés ahí.



Cuidado con los "Bomberos"
Los Foot Soldiers Amarillos que arrojan bombas pueden ser eliminados con un golpe, pero eso no evitará que arrojen la bomba; aún así puedes sacar provecho de esto, ya que también la explosión daña a otros enemigos. Sólo debes hacer que te sigan hasta donde creas que caerá la bomba y retirarte rápido cuando esté a punto de explotar.



JEFE: "REY RATA"
El Rey Rata no es difícil, sólo ponte en la parte más baja de la pantalla y ahí espera a que arroje 8 misiles y bríncalos. Ya que los haya arrojado, el Rey Rata retrocederá un poco y entonces aventará 8 minas; ése es el momento ideal para golpearlo, pues en la parte de abajo no te tocarán las minas; es mejor que te retires cuando dispare la séptima bomba para que te dé tiempo de alejarte y brincar su primer misil.



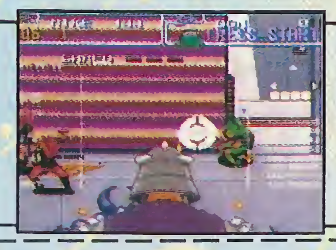


Aquí enfrentas por primera vez a los Foots que ponen defensa; recuerda que para golpearlos debes darles una tacleada o un golpe especial, sin descuidar al otro enemigo para que no te llegue por atrás.



SUBJEFES:
RAHZAR Y TOKKA
Estos 2 mutantes espaciales siempre han querido destruir a las tortugas; para vencerlos primero debes concentrar tu ataque en uno (cuando son 2 jugadores se encargarán de uno cada jugador), pero debes fijarte que cuando los estés golpeando y den un pequeño brinco hacia atrás, debes quitarte, ya que te atacarán rápidamente, ¡no hay mucho problema!





JEFE: "DESTRUCTOR"
Destructor se encuentra en la parte alta del Technódromo; ahora tiene un nuevo juguete con el cual piensa derrotar a las tortugas: su araña mecánica. La única forma de dañarlo es lanzando a los Foot Soldier contra él; mantente corriendo de un lado a otro para taclear a los Foots Naranjas, pero cuidado cuando la mira se ponga roja, ya que te va a disparar.



¡Más dinos!
En esta parte saldrán más dinosaurios locos corriendo, sólo que además te atacarán algunos Foot Soldiers; puedes brincar para evitar a los dinosaurios y si te encuentras realizando una técnica ninja los dinos no te dañarán.



JEFE: SLASH
Este es el enemigo más difícil de vencer; al principio dale patadas de picada para que ponga defensa y se aleje de ti, entonces cuando te brinque y vaya cayendo, golpéalo. Después de quitarle 2 cuadros de energía, al darle 5 golpes seguidos o acercarte mucho, se te arrojará en bola; si lo esquivas podrás golpearlo cuando caiga. Para provocar que se arroje, dale una patada de picada e inmediatamente brinca sin golpear haciendo el control hacia abajo o arriba.









SKULL AND CROSSBONES

Cuidado: Tablas sueltas. algunas tablas están sueltas en este barco y pueden ocasionar un accidente; si eres observador verás en el piso pequeñas tablitas clavadas al piso, es ahí donde están las maderas sueltas.





Es muy difícil predecir dónde caerán las balas de cañón; lo recomendable es quedarse en la parte baja de la pantalla y en constante movimiento.

BURY MY SHELL AT WOUNDED KNEE

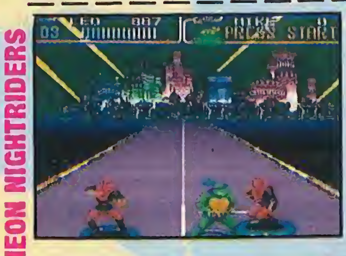


El bueno, el malo y el Foot.
No te fíes de las personas dentro del tren, ¡son Foot Soldiers! pero no los podrás atacar hasta que revelen su verdadera identidad.

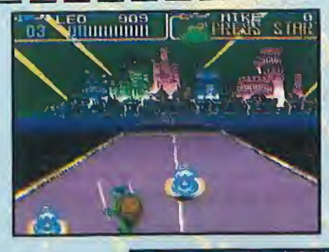
En esta parte verás aparecer misteriosas sombras, ¡Cuidado! ya que caerán barriles que arrasarán con todo (Foot Soldiers y tortugas también).



NEON NIGHTRIDERS

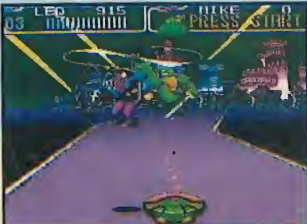


Cuando aparezcan los Foot Soldiers golpéalos por un lado; no te espantes si salen 2, golpea a uno y rápidamente voltéate y golpea al otro.



Pon mucha atención contra los Mouser que vendrán a toda velocidad y en sentido contrario; esquívalos y trata de tomar las esferas amarillas que son energía.

Si quieres eliminar a los Foot que pasan en helicóptero, espera a que pasen y da una patada "en tu cara", checando con la sombra que estés al mismo nivel de él.







STARBASE

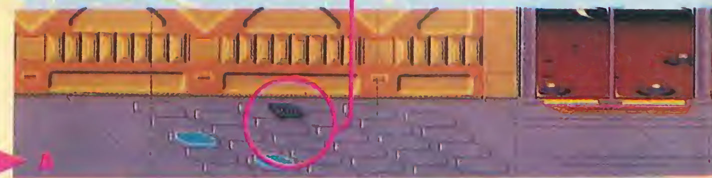
INICIO

Cuidado con la pequeña base, ya que dispara rayos; con una barrida será fácil eliminarla.



Robots Walkers
Aunque pequeños, son una gran amenaza. Son fáciles de eliminar con golpes normales o azotando a un Foot Soldier.

Debes tener cuidado de no ser tocado por los rayos azules, ya que quedarás congelado; muévete lo más rápido posible. También puedes evitar ser congelado si estás azotando a un Foot Soldier.





No te pongas en línea recta hasta después de que disparen su flecha.

ENEMIGOS: BEBOP Y ROCKSTEADY

Al igual que con Rahzar y Tokka, debes estar muy atento cuando le pegues y dé un pequeño salto hacia atrás, ya que puede atacarte ferozmente o puede escapar. Contra Rocksteady nunca te pongas en línea recta y con Bebop observa cuando empiece a mover sus pies rápidamente porque te atacará. No es necesario vencer a los 2, con uno que elimines (de preferencia Rocksteady) será suficiente, ya que después los 2 se autoatacarán.









La caja de cohetes la puedes usar como el tambor,y es muy útil, pues aquí salen unos Stone Warriors; procura que estén casi todos los enemigos cerca al momento de activarla.



JEFE: "LEATHER HEAD"

Ve a la parte de arriba de la pantalla y ahí quédate golpeando, así al subirse se golpeará solo. Cuando se pase al otro lado síguelo y repite la operación. Ten cuidado con los barriles, ya que si te tardas empezarán a caer.









JEFE: "KRANG"

Krang es un bandido fugitivo de la dimensión X, quien por falta de cuerpo maneja un robot; y aunque veas que se mueve mucho no es difícil de golpear. Cuando veas que estira el pie, quítate; ten mucho cuidado cuando se ponga en las orillas, ya que arrojará misiles; inmediatamente que deje de hacerlo aprovecha para golpearlo y cuando aviente bombas mantente en movimiento -de preferencia en diagonales- para evitar ser golpeado. No te desesperes y verás que es fácil.



A



TORTUBOLICHE

Si no te mueves rápido puedes ser aplastado por estas pequeñas bolas; si eres rápido y te pones encima (o abajo) de ellas antes de que se muevan, lograrás que se queden rebotando de un lado a otro, lo que te ayudará a eliminar a algunos enemigos.

JEFE:"KRANG"

Krang viene por la venganza por haberle destruido a su robot. Afortunadamente se nos acabó el espacio, así podrás acabar tú sólo con Krang y Destructor. Esperamos pronto tus fotos mostrando el tiempo en que lo acabaste para "Los Récords".



analizando a:

Felix THE CAT™

Una tarde Felix recibió una llamada del Profesor (¿Profesor qué? Así nada más), quien había secuestrado a su novia Kitty y la condición para liberarla era que Felix le entregara su maleta mágica. Felix, con maleta en mano, salió hacia el escondite del Profesor, pero no precisamente para entregársela, sino para liberar a Kitty.

Tal vez para alguien que sea muy joven le resulte difícil recordar o reconocer a Felix El Gato, que es un personaje de las caricaturas, pero para los que no lo conocen o quieren recordarlo, qué mejor modo que con este juego de Hudson para NES.



Con este coche podrás derrotar a tus enemigos a "pitazos".

Felix, junto con su maleta mágica, debe pasar por 25 escenas antes de llegar con el profesor para la pelea final. A lo largo de estas 25 escenas Felix usará su maleta para poder ir avanzando, ya que cada que recojas las pequeñas caras de Felix te darán un corazón, con el cual puedes cambiar la forma de la maleta para obtener magias más poderosas, y de las cuales hay 12 diferentes para ser usadas en aire, tierra o mar.



¿Ya viste la forma del submarino de Felix? Un toque muy personal.

Este juego está pensado para jóvenes jugadores o principiantes, y no es que la dificultad esté baja, lo que pasa es que a lo largo de todo el camino encuentras una gran cantidad de vidas, aunque deberás tener cuidado de no perderlas en niveles muy avanzados, pues sólo cuentas con 3 continues y en las 2 últimas escenas ya no haces vidas con la facilidad que en las anteriores.



Un paseo en globo por Egipto puede ser divertido, pero eso si no te están disparando.

Con un buen factor de diversión, atractivos gráficos y agradables sonidos, es un muy buen juego para los jóvenes, aunque no dudamos que algún papá también intente acabarlo.



Al dispararle a algunas caras del profesor que están de fondo, te darán una vida; algunas de Kitty dan puntos.

Además de puntos y corazones, las caritas de Felix dan energía para tus armas.





Los retos de Mario



015 SUPER MARIO WORLD
Al enfrentarte a Roy en el castillo 5 ¿Cómo puedes hacer que Mario se meta a la pared?

016 STREET FIGHTER II
¿Cómo logro esta foto?





RESPUESTAS

011 ZELDA -A Link to The Past-

¿Cómo puedes hacer para que Link, aunque ya tenga todos los implementos, no pueda utilizar nada?

A).-Primero congela al enemigo que muestra la foto con "Ice Rod". B).-Después colócate a un lado de él y lanza un boomerang. C).-Ahora prepárate a cargar al enemigo y justamente cuando el boomerang regrese carga al enemigo, así no podrás usar nada hasta que te toquen o entres al agua.


A


B


C

Zelda es todo un desafío y de seguro te dará muchas horas de diversión. Recuerda que la mejor forma de avanzar en juegos como éste es tener una buena estrategia y descubrir lo que necesitas.

012 STREET FIGHTER II

Esta es la imagen que sale al terminar Street Fighter II sin perder un solo round. ¿Qué se oye al presionar Start?

Se escucha el sonido 54 o sea el grito de Chun Li cuando gana.



Hemos recibido cientos de cartas donde nos hacen preguntas o bien nos envían sensacionales trucos para este fantástico juego. Queremos agradecer a todos quienes contestan nuestros retos, ya que eso demuestra que aceptan los desafíos y se esfuerzan por buscar las soluciones.

Esperamos que sigan fieles a su revista porque en sus próximos números seguiremos revelando los mejores trucos descubiertos por Axy y Spot para que ustedes también jueguen como los expertos.

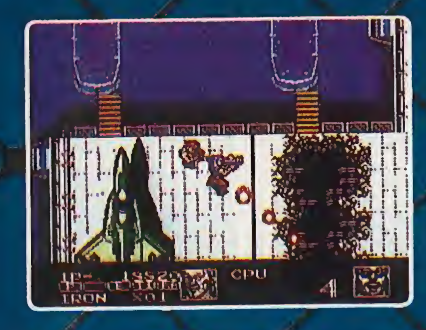
analizando a: CONTRA FORCE™

Este juego no es precisamente la secuela que esperábamos de los juegos anteriores, pero no por esto es un mal juego; lo que pasa es que como no sigue el mismo estilo te "saca de onda".
Bueno, ahora te diremos que el juego está programado con el estilo de los juegos de SNES por el movimiento de los gráficos y detalles.



▲ Tú puedes escoger cualquier personaje para jugar tú solo o con un compañero, pero además tiene la opción de que tu compañero sea controlado por el CPU (Unidad Central de Proceso) o sea, tu Nintendo, con varias rutinas que tú mismo puedes seleccionar y ordenar.

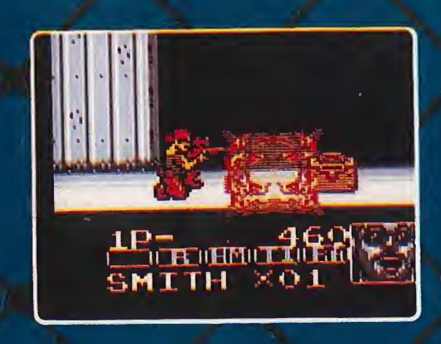
Al destruir parte de la escenografía obtienes poder, el cual se acumula para que escojas el arma en la parte inferior de tu pantalla. ➤

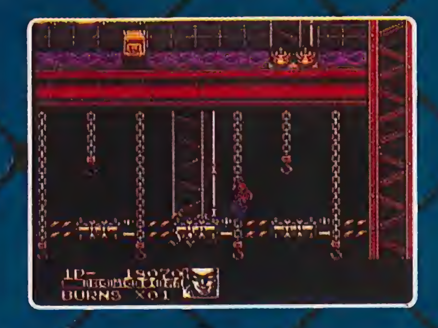


▲ En esta escena la perspectiva del juego cambia. Aquí aparece "IRON" acompañado por el CPU.

La mejor escena es la que tienes que ir avanzando de un avión a otro pero no será tan fácil por el viento. ▼

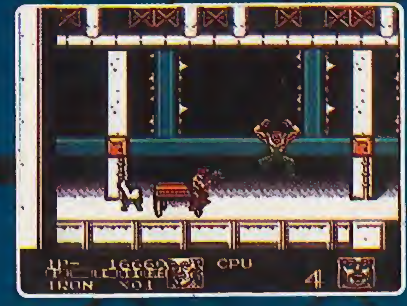






▲ En esta parte del juego tienes que saltar correctamente y evadir bases con rayos.

Desde el comienzo de la última escena el jefe aparece para lanzarte granadas y huir. ▼





Para todos aquellos poseedores de NES que se creían abandonados, Contra Force es un ejemplo de que se siguen haciendo buenos juegos para este sistema.



Les presentamos los 10 títulos favoritos de los videomaníacos para cada sistema de Nintendo.®
¡Vale la pena conocerlos!

* Top Ten realizado en base a los 10 videojuegos más arrendados del mes.

	NINTENDO®	SUPER NINTENDO®	GAME BOY®
1	MEGAMAN V	SUPER STAR WARS	SUPER MARIOLAND 2
2	SUPER MARIO BROS. 3	STREET FIGHTER 2	TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2
3	AMERICAN GLADIATORS	ROAD RUNNER´S DEATH VALLEY RALLY	JOE & MAC
4	ADVENTURE ISLAND 3	AMERICAN GLADIATORS	METROID 2
5	DARKWING DUCK	THE SIMPSON BART´S NIGHTMARE	MEGAMAN 3
6	JOE & MAC	PRINCE OF PERSIA	TETRIS
7	ROBOCOP 3	OUT OF THIS WORLD	BIONIC COMMANDO
8	BATMAN THE RETURN OF THE JOKER	THE MAGICAL QUEST, STARRING MICKEY MOUSE	CASTLEVANIA 2
9	ALIEN 3	SUPER DOUBLE DRAGON	MEGAMAN 2
10	CONTRA FORCE	TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY	BATMAN

PARTE 1 DE 2

CURSO Nintensivo

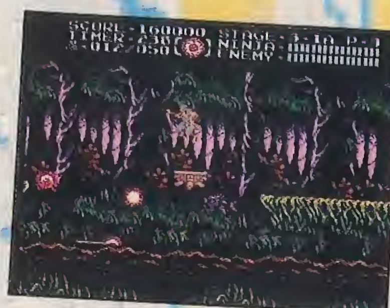
Numerosas preguntas y dudas que hemos recibido acerca de este juego, han hecho que decidamos darte unos tips y estrategias contra los jefes para que acabes y disfrutes este fantástico juego.



TIPS GENERALES:

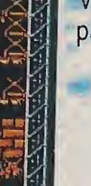
Siempre, antes de brincar, trata de pararte lo más cerca de la orilla que puedas para evitar chocar con un enemigo y no perder vidas inúltilmente.

A diferencia de los otros juegos de la serie, aquí debes usar tus magias frecuentemente.



ACTO I

ESCENA 1-2A



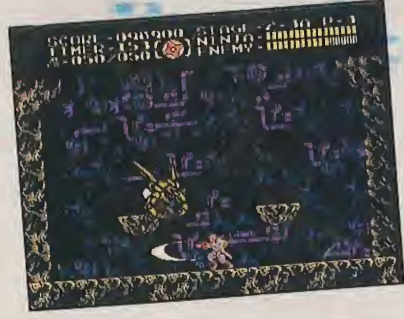
JEFE: Para vencerlo golpéalo 3 ó 4 veces y después vete hacia atrás para poder brincar el fuego que arroja.

ACTO II

ESCENA 2-2C



En la parte que el Scroll va automáticamente hacia arriba, toma la vida que está donde indica la foto y en vez de golpear los disparos que te hace el cañón, sáltalos para no perder tiempo. En general, hazlo con todos los cañones.



ESCENA 2-3A



JEFE: Mantente en movimiento para no ser golpeado y cuando baje golpéalo para retirarte cuando veas que arrojará fuego.

ACTO III

ESCENA 3-2B



Muchas veces es mejor no hacer frente a ciertos enemigos (como los de la foto) porque sólo te arriesgas en vano.

ESCENA 3-2D

Para vencer al jefe es importante que obtengas la espada grande que te indicamos en el mapa de abajo; te sugerimos los pasos que debes seguir para tomarla. (Si vas con Art of Fire Whell será mejor).





ESCENA 3-3A

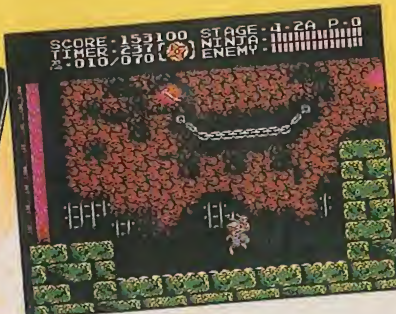
JEFE: Sólo a uno de estos 2 monstruos podrás pegarle; al que está a la derecha, cuando entras al cuarto, golpéalo con la espada y cuando se detengan para arrojarte estrellas, aléjate de ellas lo más que puedas sin perder de vista al enemigo vulnerable para seguir golpeándolo.

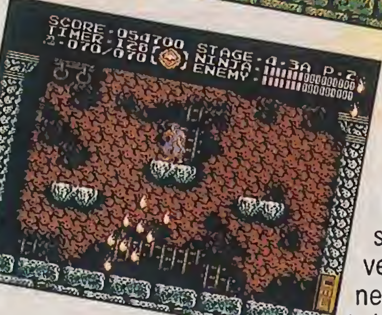
ACTO IV

ESCENA 4-2A

Para ganar tiempo con los picos, cuenta el tiempo que están arriba (4 seg. aproximadamente) y entonces brinca lejos, de modo que cuando vayas cayendo desaparezcan los picos.

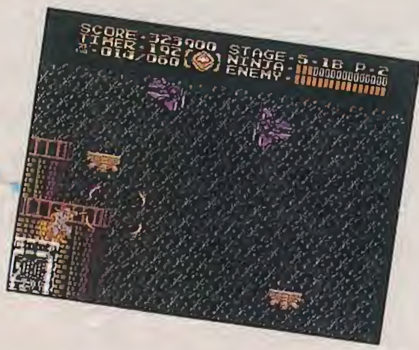






ESCENA 4-3A

JEFE: Este ninja, después de ser golpeado varias veces, se esconde en la tierra; cuando esto suceda brinca a la base de piedra que está arriba de donde se enterró y después de disparar varias veces saldrá con un gran salto. Permanece atento para evitar ser golpeado y repite la jugada hasta que lo elimines.



ACTO V

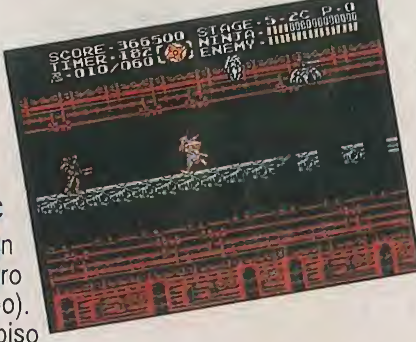
ESCENA 5-1B

Espera en las orillas a que pasen estas naves violetas, ya que son muy molestas.



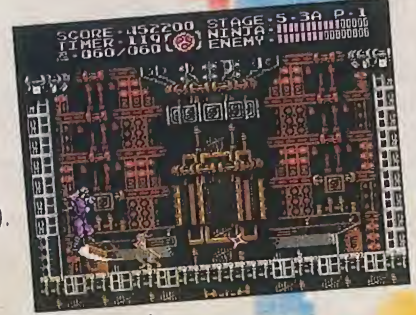
ESCENA 5-2C

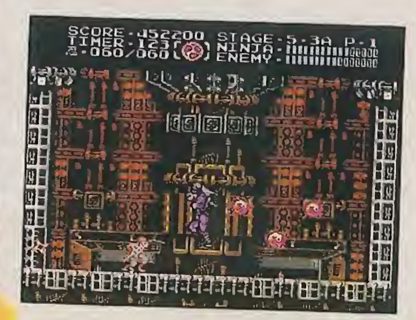
¡Que no te distraiga el fondo en movimiento! (Sí, es muy padre, pero no se llega aquí de día de campo). Mantente en movimiento, ya que el piso empieza a romperse con tu peso: ignora a los robots helicóptero y concéntrate en tomar los poderes que sean necesarios y en los enemigos de enfrente.



ESCENA 5-3A

JEFE: Es inútil tratar de golpear sus estrellas, pues son invencibles, mejor bríncalas y golpéalo; también lo puedes golpear cuando brinca de un lado a otro pero sólo 1 ó 2 veces (bueno, es mejor que nada).





ULTIMA DE 2 PARTES

CURSO Nintensivo

Nuestra segunda parte del curso para que termines este difícil juego.



ACTO VI

ESCENA 6-1B

Debes tener cuidado al escalar esta parte porque, como quizás ya hayas notado, el suelo es muy resbaloso y no puedes pegarte a las paredes, además de que te haces daño con ellas, así que hazlo poco a poco y si lo crees necesario usa tus magias.

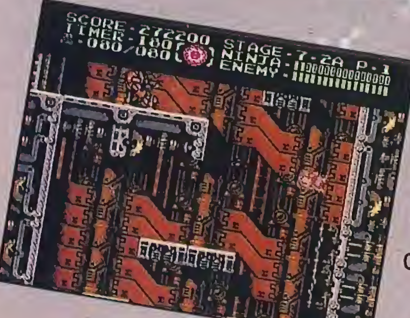
ESCENA 6-2B

Permanece brincando para que no te hundas en... bueno, lo que sea (porque piso no es), donde indica la foto. Usa tu poder de Fire para sacar una vida "escondida".

ESCENA 6-3A

JEFE: La suerte juega un factor bien importante con este jefe; debes pegarte a la pared y cuando esté a punto de impactarse, brinca y golpéalo 2 ó 3 veces por la espalda, entonces vete brincando hacia la otra pared y repite la jugada. (Cuando lo hayas eliminado pégate a la pared).



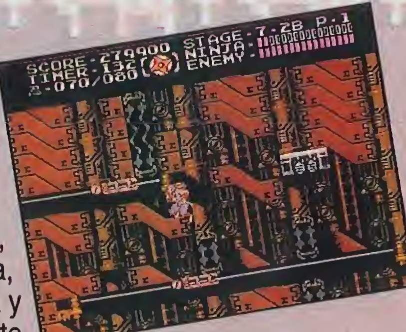


ACTO VII

ESCENA 7-2A

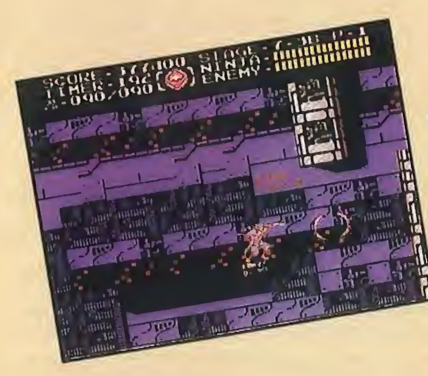
Fíjate bien en las paredes, ya que en las que hay electricidad no puedes brincar; muchas veces tendrás que dar un gran salto para caer encima de ellas.

ESCENA 7-2B



Para pasar la parte de la base móvil, espera hasta que vaya de derecha a izquierda y entonces brinca hacia ella, pasando las 2 bases de energía eléctrica, o déjate caer por la orilla derecha y cuando caigas haz el control hacia abajo y oprime A para colgarte.





ESCENA 7-3B

Avanża poco a poco desde el primer ladrillo de los que desaparecen, golpeando a los enemigos para así vencerlos y evitar que te peguen cuando estés brincando. También hazlo con los que están más adelante.

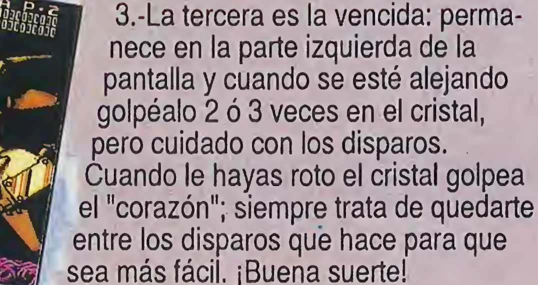
ESCENA 7-4A

Es bueno saber que hay alguien lo suficientemente bueno para llegar hasta aquí (y nos referimos jugando, no leyendo). Clancy es el último enemigo y te atacará en 3 formas:

1.-Pégate a la pared derecha donde indica la primera foto y ahí no te pegarán las bolas cuando las aviente; cuando se acerque brinca hacia él y golpéalo 2 ó 3 veces y luego muévete de lado a lado para evitar los rayos. Repite esto hasta que lo elimines.



2.-Ponte debajo de cualquiera de sus manos y golpéale la cara mientras se encuentra absorbiendo poder; antes de que te arroje la bola, bájate y corre de un extremo a otro y cuando arroje la bola hacia donde vas, regrésate rápidamente.



3.-La tercera es la vencida: permanece en la parte izquierda de la pantalla y cuando se esté alejando golpéalo 2 ó 3 veces en el cristal, pero cuidado con los disparos. Cuando le hayas roto el cristal golpea el "corazón"; siempre trata de quedarte entre los disparos que hace para que sea más fácil. ¡Buena suerte!

analizando a:

LITTLE SAMSON

Un día el cielo azul sobre el reino de Belland se obscureció apareciendo entonces Ta Keed, el príncipe de la obscuridad, quien le advirtió al rey que tenía 5 días para entregarle su reino, o la obscuridad y el caos permanecerían eternamente; el rey, ante esta difícil situación, decide llamar a 4 valientes guerreros para poner fin a esta amenaza; estos 4 guerreros son un dragón que puede volar por cortos períodos de tiempo y escupir fuego, un hombre de piedra que es fuerte y que puede caminar sobre superficies con picos, un ratón muy rápido que ataca con poderosas bombas y un valiente niño conocido como Little Samson.

En Little Samson debes avanzar a lo largo de 13 escenas para llegar al castillo de Ta Keed. Al final de cada escena encontrarás a un enemigo final hambriento y que en su dieta incluye héroes.

En algunas escenas el camino se divide, lo que quiere decir que no siempre te enfrentarás a los mismos enemigos al final de cada escena.





El reino de Belland está en peligro, sólo Little Samson puede salvarlo.

Tú podrás escoger a cualquiera de los cuatro guerreros (a excepción de las 4 primeras escenas) poniendo pausa para poder usarlos en las situaciones que más convenga, según sus características; por ejemplo: el hombre de piedra puede caminar sobre picos pero no puede escalar; el pequeño ratón es muy rápido, escala y puede entrar en pequeños huecos pero es muy débil en sus ataques y muy vulnerable.



Te darás cuenta que en Ta Keed los visitantes no son bienvenidos.

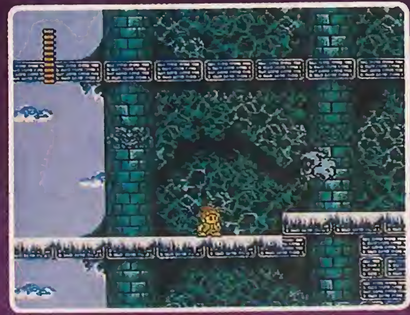
Este juego tiene buenos gráficos y música y el reto es variable, así jugadores de todos tipos podrán divertirse y avanzar sin llegar a desesperarse, además de contar con la opción de password.

Algo que nos parece digno de mencionar es que la animación de



Sólo el hombre de piedra puede caminar sobre estos hongos.

los personajes y algunos enemigos es muy buena; un gran ejemplo de los personajes lo puedes ver cuando cualquiera de ellos es atrapado por un remolino y comienza a dar vueltas.



No cabe duda que Belland es variada en paisajes... y peligros.

Little Samson es un juego entretenido con buen nivel de reto que los jugadores de NES 8 bits deben conocer y jugar.



el control de los PROFESIONALES

por: SPOT y AXY



Lero, lero, candelero. Aquí estamos otra vez escribiendo el Control de los Profesionales. Esta vez tocaremos un tema que se nos hace sumamente interesante: la burla. Hemos visto lo mismo en casas de algunos amigos que en algunas Arcadias cómo los ganadores se burlan de los perdedores. Esto la verdad a nosotros se nos hace triste por un lado y desagradable por el otro. Pensamos que si entre nosotros los videojugadores existiera un "CODIGO DE ETICA" el primer mandamiento serìa precisamente No Burlarse.

Un ganador se ve aún más grande cuando presenta su victoria con sencillez y humildad.

AXY y SPOT



Al ganar Ryu es el más sencillo y menos escandaloso ¿A poco no es más admirado?

A nosotros la verdad es que no nos gusta jugar con gente que se burle. Street Fighter II es uno de los juegos que más se presta a que el ganador se burle del perdedor, pero si tú te has dado cuenta, por ejemplo en las Arcadias, los realmente buenos jugadores no se burlan de sus contrincantes. Eso hace que los ánimos no se enciendan y el reto quede sólo en el video.

¡Ah! Pero todo lo anterior no quiere decir que no tengamos sentido del humor, por supuesto que lo tenemos. El chiste de todo está en poder distinguir dónde termina el buen humor y dónde empieza la burla. Cuando estés haciendo bromas y veas que a tu contrincante no le gustan mucho, mejor párale.



¡Qué lástima que no funcione la Zapper cuando sale este perro burlón!

Ahora bien, la moneda también tiene otro lado. Si se están burlando de ti, trata de controlarte y no hacer caso de las mofas. Si sientes que ya estás a punto de explotar, mejor deja tu control y date la media vuelta e ignora al burlón.

Si tú te burlas de quien pierde ante ti, nunca querrán jugar de nuevo contigo y no podrás demostrar lo bueno que eres.

AXY y SPOT

Lo más probable es que te diga que le tienes miedo, que eres cobarde, que él es mejor que tú... de todas formas ignóralo y cuando ambos estén calmados dile que no te gusta jugar con gente burlona... ¡pero cúmplelo! si sigue burlándose déjalo jugando solo.

¿Cómo te gustaría que te reconocieran? ¿Cómo buen jugador o cómo burlón? Recuerda que siempre es mejor que digan "Qué bien juega esta persona" a que digan "Que presumido y burlón es este chico"

Siempre habrá alguien mejor que tú. Si tú te burlas de alguien hoy, alguien se puede burlar de ti mañana. Además,aunque domines un juego a la perfección y seas el campeón invencible, si te retan en otro juego que tú no domines tendrás que jugarlo y no te gustaría que se burlaran de ti ¿o sí?

AXY y SPOT



En muchos videojuegos los personajes se burlan de ti porque saben que tienes la posibilidad de derrotarlos... y cuando lo logras hasta te sientes mejor ¿o no?

Es lógico que a nadie le guste perder, pero si encima de eso se burlan del perdedor pues el coraje va a ser muy grande. Si lo que pretendes es pelear de verdad, burlarse es la más rápida provocación.

AXY y SPOT





¿ Qué hay dentro de...?

UN PROGRAMADOR DE VIDEOJUEGOS



Shigeru Miyamoto es sin duda uno de los hombres más importantes en el mundo de los videojuegos. Parece que su creatividad es inagotable pues en cada nuevo título que dirige nos vuelve a sorprender.
El creador de Mario es un hombre muy sencillo y agradable. El trabaja en Nintendo Company Ltd. en Japón desde 1977, cuando ingresó como diseñador. Actualmente dirige a un gran equipo de gente... con mucha creatividad.

Sr. Miyamoto, antes que nada queremos preguntarle algo que todo mundo quiere conocer en forma oficial y que seguramente ya le han preguntado miles de veces ¿Cómo surgió Mario? ¿Está inspirado en alguien?
Mario realmente está diseñado de acuerdo a las capacidades técnicas del video existentes en 1980. Los Pixels (cuadros que conforman una imagen de video) y colores eran limitantes que nos marcaban el diseño a seguir. Tratamos de convertir esas limitantes en ventajas y le pusimos bigote en lugar de boca para que se distinguiera bien; con el overol se podía mostrar el movimiento de los brazos; los guantes blancos destacan sobre cualquiera de los fondos y la gorra en lugar de cabello se veía mejor en video. Esas son las razones técnicas que seguimos para su diseño.
¿Entonces no fue basado realmente en un plomero?
Primero nosotros pensamos en el videojuego y de ahí nos adaptamos a otros diseños, como la caja por ejemplo. Cuando ya lo habíamos diseñado vimos que era un personaje como lo deseábamos: muy trabajador y más chico que sus enemigos y la princesa a quien salva.
Mario ha cambiado desde Donkey Kong hasta Super Mario World ¿A qué se debe?
En los videojuegos de Mario han trabajado distintos programadores y artistas. Además la tecnología en el video ha avanzado y ahora podemos detallar.
Nuestros lectores nos han preguntado qué significa Koopa.
Bauticé así a este personaje porque me pareció chistoso como sonaba. Realmente Koopa es un platillo coreano de arroz cocido con carne. La comida coreana tiene nombres muy simpáticos como Bibimba y Puku Puku. He usado muchos nombres





SUPER MARIO WORLD y ZELDA -A Link To The Past-
Mr. Miyamoto ha tenido mucho que ver con estos dos títulos.

SHIGERU MIYAMOTO



de estos platillos para mis personajes.

Otra pregunta que nos ha llegado muchísimo a Club Nintendo y que no hemos podido responder es ¿Cómo se sale del mundo -1 en Súper Mario Bros. 1?



Bueno, antes de contestar debo aclarar algo. No es el mundo menos uno sino el mundo guión uno. La razón de esto es que cuando nosotros estábamos programando el juego, teníamos que darle un número a cada nivel. (1-1,1-2,1-3,1-4;2-1,2-2, etc.) entonces le dimos el valor numérico de 0-1 (cero guión uno) pero la computadora al tener un cero a la izquierda suprimió el valor inexistente. Contestando a la pregunta es mejor que no te metas pues no hay forma de salir.

Antes de despedirnos cuéntenos cuáles son sus nuevos planes.

No me gusta hablar de los proyectos en los que trabajo, pues luego me empiezan a preguntar que para cuándo sale, y a presionar para que me apure; mis proyectos me toman el tiempo necesario para que me sienta orgulloso y satisfecho, ni más ni menos. Por eso no me gusta hablar de mis planes futuros. Los que ya están prácticamente listos son Mario Kart y Mario Paint para el Súper NES y pronto tendremos más sorpresas.

Nos despedimos de Shigeru Miyamoto, no sin antes pedirle un autógrafo para nuestros lectores. Le deletreamos cómo escribirlo en español para que de su puño y letra tuviéramos la dedicatoria de este talentosísimo hombre.





ZELDA
A LINK TO THE PAST

¿Cómo obtengo el libro que está en la parte alta de los libreros?, ya que sin ese libro no puedo entrar al castillo del desierto.
Para obtenerlo primero debes hablar con Sahasrahla y después de terminar el primer castillo (foto 1) él te dará las botas de Pegaso, con las cuales podrás correr si mantienes presionado el botón A; luego entra a la biblioteca, corre y choca contra el librero para provocar que caiga el libro.





Me han dicho que alguien llamado Zora me vende unos flippers ¿dónde puedo encontrarlo?
Encontrar a Zora no es difícil, sólo tienes que llegar a la parte que indica el mapa, camina por la parte azul del agua de los ríos y en la esquina superior derecha lo encontrarás (NOTA: lleva 500 rupias para pagarle, pues no te los regalará).

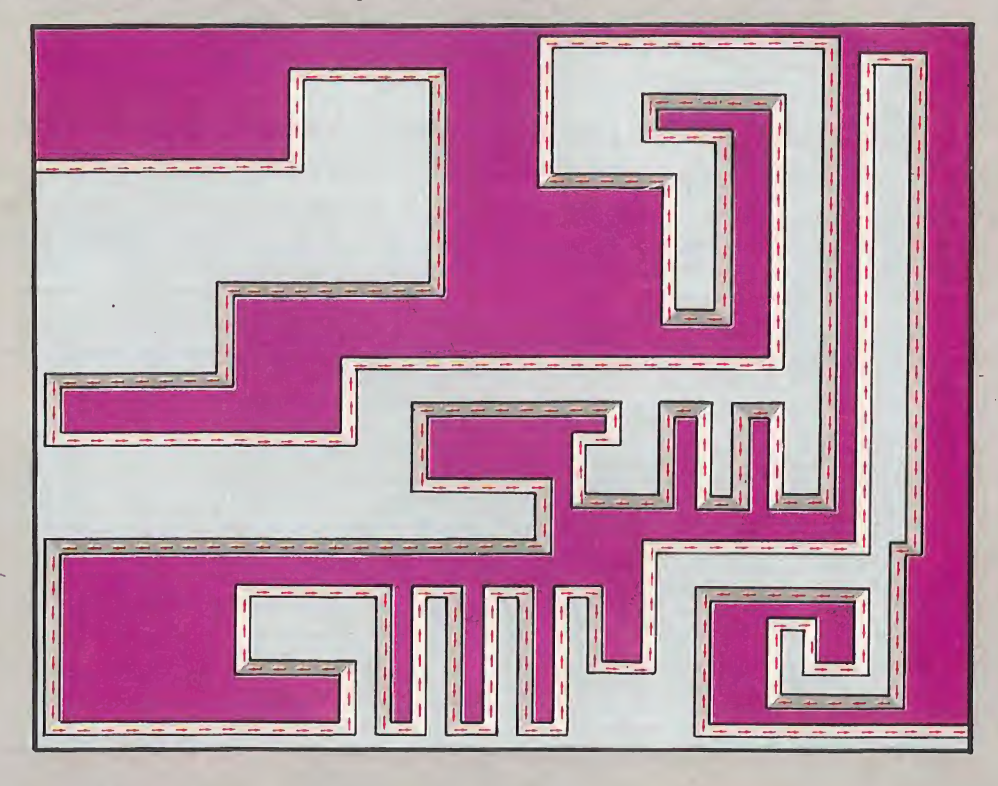




¿Cómo le puedo hacer para pasar la escena 11? ya que el disco que cambia de color me alcanza muy fácilmente.

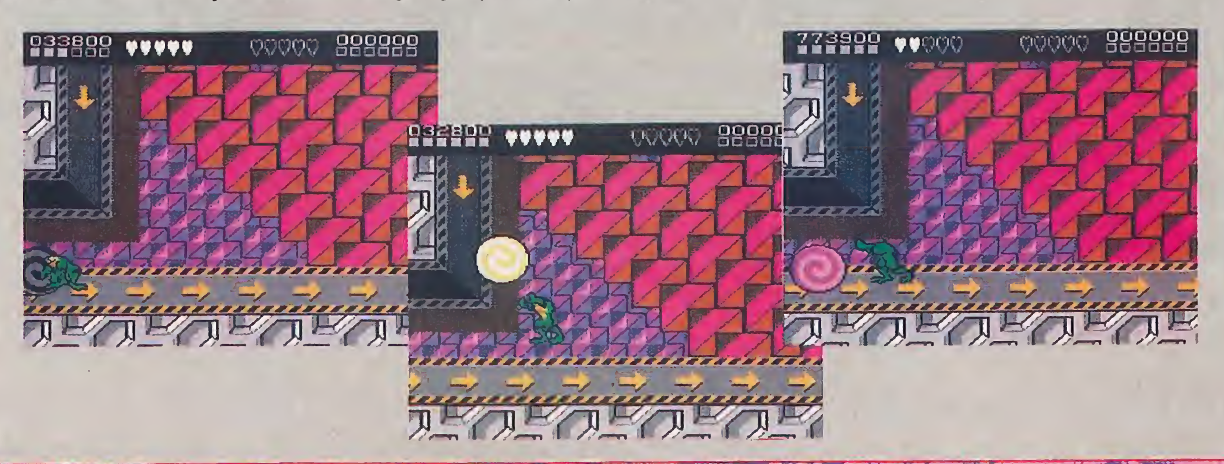
En las 3 últimas escenas (10,11, y 12) tu habilidad es la única arma para pasarlas, ya que no hay trucos para trabar los enemigos o algo parecido, así que no te desesperes. Quizás te tardes un poco en pasarla, pero te ayudará mucho el aprenderte el camino.

Para pasar esta escena lo básico es que muevas el control hacia donde vaya el camino, de lo contrario perderás mucha velocidad. Trata de hacer tus movimientos rápidos al llegar a la curva, ya que es donde puedes tomar ventaja. Aquí está el mapa de la escena para que veas dónde están las curvas y tratar de anticipar tus movimientos.



Enemigo: ROTODISC

Cuando empiece a dar vueltas, golpéalo y trata de agarrarlo; si lo lograste, arrójalo a una orilla y repite la jugada. Después, cuando empiece a brincar de un lado a otro, mantente en movimiento y cuando caiga golpéalo para tratar de agarrarlo.





STREET FIGHTER II

En la versión Arcadia de Street Fighter II hay muchos trucos como los de apagar la máquina, trabar un enemigo y sacar Ryu vs. Ryu ¿Alguno de estos trucos sale en la versión del SNES?

Todos los trucos que se hacen con Guile no se pueden hacer en el SNES, pero sí el de Ryu vs. Ryu del mismo color y para lograrlo haz lo siguiente: empieza tu juego, escoge cualquier jugador que no sea Ryu, cuando llegues a la escena de Ryu, el segundo jugador debe apretar Start en su control para entrar al juego y escoger a cualquiera que no sea Ryu; entonces deberán empatar los 4 rounds y cuando salga la opción de "continue" el jugador 1 debe apretar Start y ahora sí escoger a Ryu para pelear Ryu vs. Ryu con el mismo uniforme.

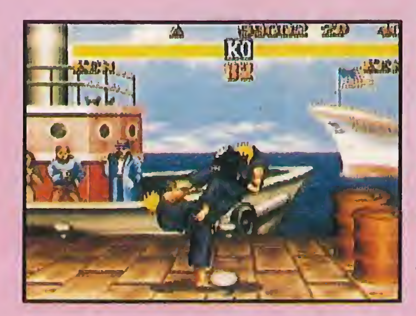












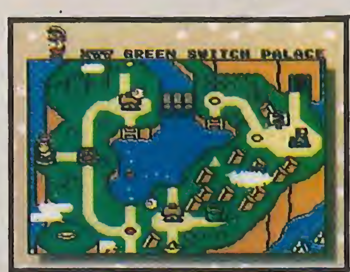
Otra versión del mismo truco es la de Ken vs. Ken, donde debes repetir todo lo anterior (ahora con Ken en vez de Ryu) pero al estar en la escena de Ken y empatar los 2 jugadores, el que debe continuar y escoger a Ken es el segundo jugador.

Este truco lo puedes realizar con o sin la clave de Club Nintendo # 9.

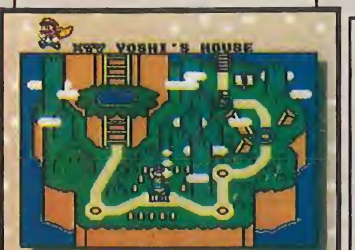
SUPER MARIO WORLD

Nos han llegado muchas preguntas sobre las 96 escenas de Super Mario World, por eso te ennumeramos todas las que tienes que pasar para que te marque las 96, pero recuerda que las escenas que tienen doble número, tienes que pasarlas de dos maneras diferentes.

YOSHI'S ISLAND
1.-YOSHI'S ISLAND 1
2.-YELLOW SWITCH PALACE
3.-YOSHI'S ISLAND 2
4.-YOSHI'S ISLAND 3
5.-YOSHI'S ISLAND 4
6.-IGGY'S CASTLE



DONUT PLAINS
7 y 8.-DONUT PLAINS 1
9 y 10.-DONUT PLAINS 2
11.-GREEN SWITCH PALACE
12 y 13.-DONUT GHOST HOUSE
14.-DONUT PLAINS 3
15.-DONUT PLAINS 4
16 y 17.-DONUT SECRET 1
18 y 19.-DONUT SECRET HOUSE
20.-DONUT SECRET 2
21.-MORTON'S CASTLE



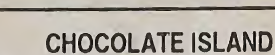
VANILLA DOME
22 y 23.-VANILLA DOME 1
24 y 25.-VANILLA DOME 2
26.-RED SWITCH PALACE
27.-VANILLA GHOST
28.-VANILLA DOME 3
29.-VANILLA DOME 4
30.-LEMMY'S CASTLE
31 y 32.-VANILLA SECRET 1
33.-VANILLA SECRET 2
34.-VANILLA SECRET 3
35.-VANILLA FORTRESS



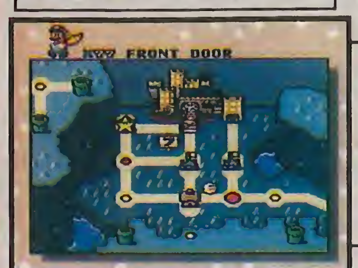


FOREST OF ILLUSION
43 y 44.-FOREST OF ILLUSION 1
45 y 46.-FOREST OF ILLUSION 2
47.-BLUE SWITCH PALACE
48 y 49.-FOREST OF ILLUSION 3
50 y 51.-FOREST GHOST HOUSE
52 y 53.-FOREST OF ILLUSION 4
54.-FOREST SECRET AREA
55.-FOREST FORTRESS
56.-ROY'S CASTLE

TWIN BRIDGES
36 y 37.-CHEESE BRIDGE AREA
38.-SODA LAKE
39.-COOKIE MOUNTAIN
40.-BUTTER BRIDGE 1
41.-BUTTER BRIDGE 2
42.-LUDWIG'S CASTLE



CHOCOLATE ISLAND
57.-CHOCOLATE ISLAND 1
58.-CHOCO GHOST HOUSE
59 y 60.-CHOCOLATE ISLAND 2
61.-CHOCOLATE SECRET
62 y 63.-CHOCOLATE ISLAND 3
64.-CHOCOLATE FORTESS
65.-CHOCOLATE ISLAND 4
66.-CHOCOLATE ISLAND 5
67.-WENDY'S CASTLE



VALLEY OF BOWSER
68.-SUNKEN GHOST SHIP
69.-VALLEY OF BOWSER 1
70 y 71.-VALLEY OF BOWSER 2
72 y 73.-VALLEY GHOST HOUSE
74.-VALLEY OF BOWSER 3
75 y 76.-VALLEY OF BOWSER 4
77.-LARRY'S CASTLE
78.-VALLEY FORTRESS



SPECIAL WORLD
89.-GNARLY
90.-TUBULAR
91.-WAY COOL
92.-AWESOME
93.-GROOVY
94.-MONDO
95.-OUTRANGEOUS
96.-FUNKY



STAR WORLD
79 y 80.-STAR WORLD 1
81 y 82.-STAR WORLD 2
83 y 84.-STAR WORLD 3
85 y 86.-STAR WORLD 4
87 y 88.-STAR WORLD 5



B A T T L E T O A D S

Ya sólo me hace falta pasar la última escena para poder terminar este juego ¿Podrían ayudarme con tips?

La escena 12 es una escena difícil donde debes ir subiendo y cualquier salto en falso puede hacer que pierdas una vida. Aquí te damos algunos tips.

4.-Cuando puedas checar desde un trampolín lo que hay más arriba, hazlo para evitar ser golpeado.

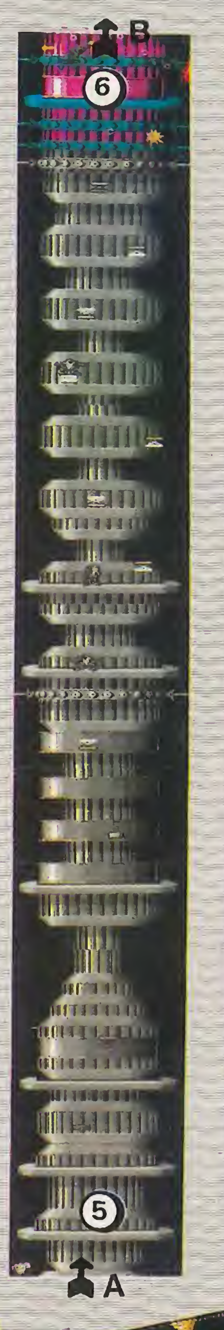
3.-Para mantener estas bases debes saltar constantemente sobre ellas; también debes tener cuidado con ellas más adelante.

2.-Cuando puedas estudia la secuencia en la que aparecen y desaparecen para evitar caer, sobre todo en partes más adelantadas.

1.-Es importante que siempre obtengas estos tubos amarillos, ya que son muy valiosos.



INICIO





5.-Trata de llegarle a esta nube por atrás para que te deje pasar.

6.-Cuando veas los mástiles amarillos no dudes en subirte, ya que aparecerá una cara que te soplará y puede tirarte si no estás agarrado de algo.

7.-Para ir subiendo sin que te estorbe el viento de la nube, espera a que pase al sentido contrario al que vayas a subir y después brinca sin tratar de detenerte; la primera vez siempre brinca hacia la izquierda, la segunda a la izquierda y una a la derecha.



¡Al fin! Dark Queen
Cuando llegues aquí no te pongas nervioso o todo tu trabajo será echado a la basura. Dale golpes y cabezazos antes y después de que se convierta en un remolino; cuando esto suceda mantente en movimiento para que no te acorrale y te quite toda la energía. Cuando se salga de la pantalla corre de un lado a otro para evitar que te caiga encima.

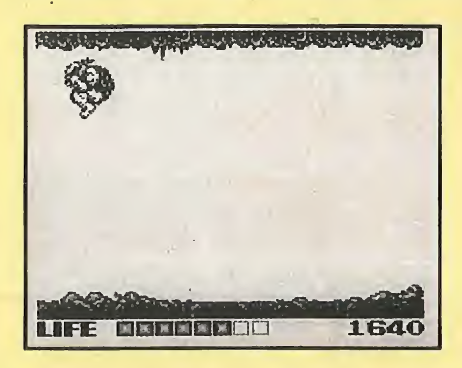


SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES NES GAME BOY

T.M.N.T. -Fall of the Foot Clan-

Aquí te presentamos la ubicación de más cuartos secretos.
Al principio de la escena 4-2 dirígete hasta la orilla izquierda y brinca para entrar al cuarto secreto, donde debes averiguar el número secreto.



También al principio de la escena 5-2 hay otro cuarto secreto; a la orilla. También debes tratar de averiguar el número secreto.



THE LEGEND OF ZELDA -A Link to the Past-

Este juego tiene varias cosas que son curiosas, aquí te mencionamos 2 de ellas:
¿Recuerdas que Sahasrahla te había dicho que la única forma de vercerla era rebotándole su magia con Master Sword?, pues no es cierto, ya que también le puedes rebotar su magia, con el Bug Net que da el niño en la Villa Kakariko.

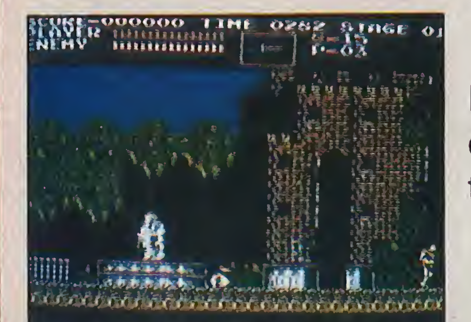


En cuanto a los polvos mágicos que usas para cambiar la forma de los enemigos, ¿los has tratado de usar en una gallina? Seguramente sí, y como no viste que haya pasado algo ya no lo intentaste, pero si lo haces con una gallina que está escondida en una jarra en la villa Kakariko, verás que se transforma en una muchacha que dará un mensaje.

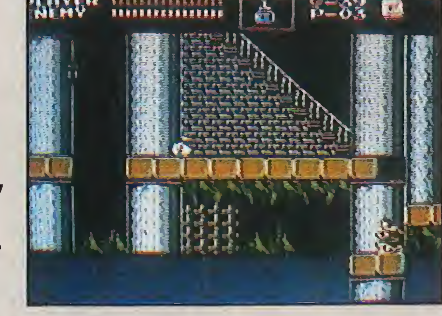


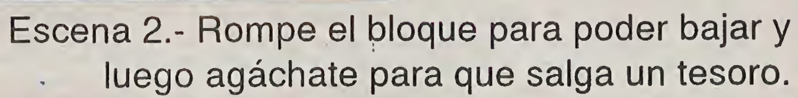
CASTLEVANIA

Tesoros Escondidos

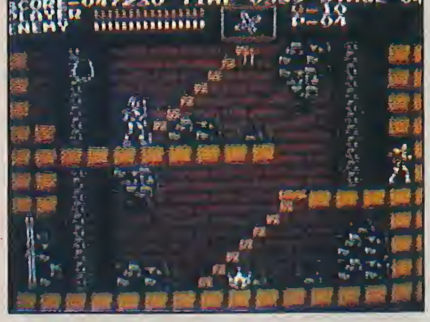


Escena 1.- Salta del otro lado de la puerta para que aparezca un tesoro.





Escena 2.- Rompe el bloque para poder bajar y luego agáchate para que salga un tesoro.



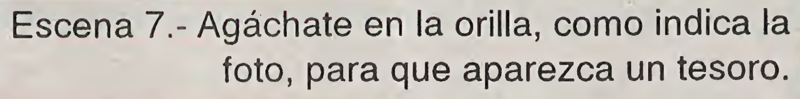
Escena 4.- Rompe los dos bloques y métete en el hueco, así aparecerá un tesoro abajo.



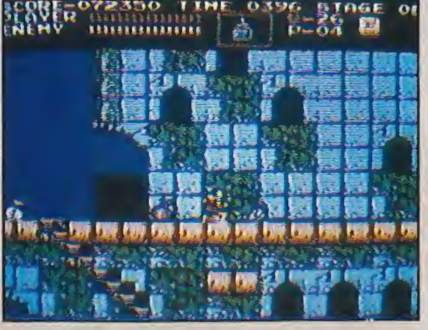
Escena 5.- Sube en la base y quédate quieto por unos segundos hasta que salga un tesoro.

Escena 6.- Quédate inmóvil en el arco de derecha a izquierda, así aparecerá un tesoro.





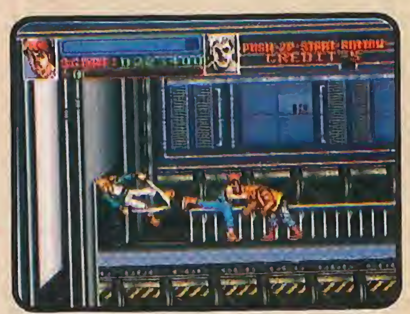
Escena 7.- Agáchate en la orilla, como indica la foto, para que aparezca un tesoro.



Escena 9.- Agáchate donde indica la foto para que salga un tesoro en la orilla.



Los hermanos Lee vivieron en paz desde su último encuentro contra las fuerzas del mal. Billy, Jimmy y Marion se fueron a vivir a Los Angeles, donde abrieron una escuela de artes marciales. Todo parecía tranquilo hasta que Marion (que es agente secreto de la policía) desapareció mientras investigaba a una organización conocida como "Black Shadow Warriors", así que sin dudarlo los hermanos Lee vuelven a la acción.



¡Hey! Espera tu turno como los demás.

Cada juego de la serie Double Dragon se ha caracterizado por siempre incluir una nueva variedad de golpes y movimientos cosa que lo hace muy llamativo. Y este nuevo juego no podía ser la excepción, menos aún siendo de Súper Nintendo, pues además de los clásicos "golpes, patadas y agarres", hay todo tipo de innovaciones, como la de poner defensa para enganchar a tu enemigo y hacerle pasar un mal rato. Otra cosa es la de poder realizar una serie de golpes especiales cuando la línea del "Dragon Power" tenga cierto nivel.



Imagínate qué tan espectaculares son los golpes que en los créditos aparecen sus diseñadores.

Durante las 7 escenas de tu misión deberás derrotar a todo el que se cruce en tu camino hacia la guarida de "Duke", quien es el líder de los Black Shadow Warriors.



Cuando tu nivel de "Dragon Power" esté al máximo, tu poder aumentará por unos segundos.

La misión no será fácil pues tus enemigos tienen muy buenas técnicas de ataque que dificultarán el rescate de Marion.

Los gráficos y música son buenos, aunque pudieron ser mejores (a excepción de los temas de las escenas 3 y 5 que serán fácilmente reconocidos por los fans de este juego).



En la escena 3 colócate como Billy (Azul) y espera a que los enemigos se pongan en medio de la pera, entonces golpéala continuamente (No rápido). Así sacarás más puntos por enemigo. **AXY**



¿Hasta donde llegarán los hermanos Lee? Eso depende de tu habilidad.

Es oportuno comentar que la primer ocasión que juegues Double Dragon notarás la animación del personaje "medio rara", pero te acostumbrarás muy rápido. Además, los casi 30 golpes y movimientos que tiene, así como el poder tomar armas de los enemigos, le da una gran acción.



En la pantalla final te enfrentarás con los jefes de las escenas anteriores.



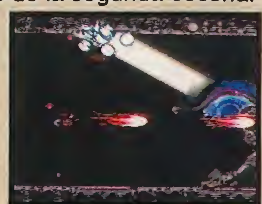
Sin duda alguna el mejor juego de naves es AXELAY por la infinidad de detalles que aparecen a lo largo del juego, con una calidad de gráficos que se puede comparar con los de un juego Arcadia.

Ahora Konami muestra su gran dominio de la escala y rotación, sobre todo en las escenas 1, 3 y 5 donde el scroll (movimiento de pantalla) es vertical, pero con una perspectiva nunca vista en SNES en donde avanzas por el horizonte.



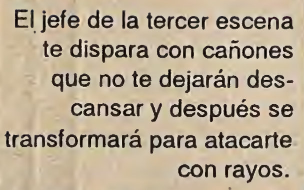
Las escenas 2, 4 y 6 son de scroll horizontal con gran movimiento en los fondos. Aquí te mostramos parte de la segunda escena.





El segundo jefe se mueve constantemente y tratará de eliminarte con su ametralladora y su laser.

El jefe de la tercer escena te dispara con cañones que no te dejarán descansar y después se transformará para atacarte con rayos.











Al final de la cuarta escena caerán rocas antes de que el jefe caiga al agua. Este jefe te atacará con un rayo que sacude tu nave.

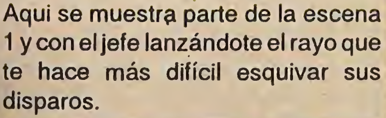




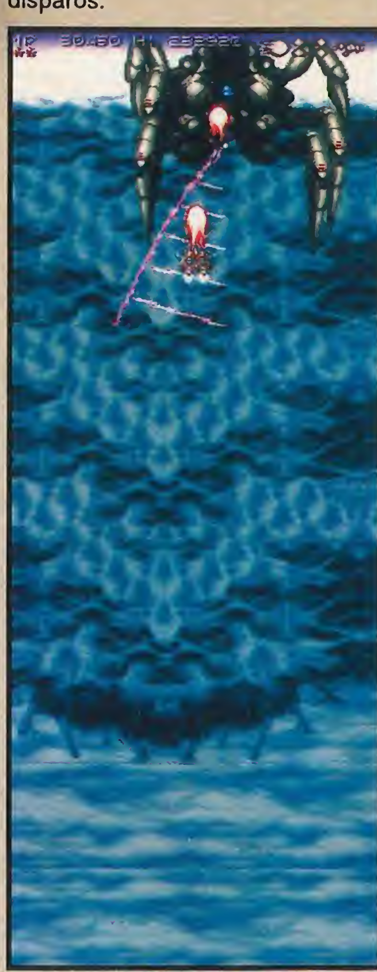


El jefe de la escena 6 tratará de eliminarte de múltiples formas; es más, hace copias de tu nave con tal de vencerte.

Más que hablar del juego quisimos que las fotos te dieran una idea más clara de este impresionante juego, aunque nada se compara con jugarlo.



Aqui se muestra parte de la escena 1 y con el jefe lanzándote el rayo que te hace más difícil esquivar sus disparos.





Al enfrentar al jefe de la quinta escena tienes que esquivar sus ataques y dispararle al pecho para eliminarlo.







Corría el año de 1916 en Francia; eran los años de la Primera Guerra Mundial, donde por primera vez se usaron los aviones para combatir. Las fuerzas aéreas de Inglaterra se encontraban en Francia para oponer resistencia al ejército alemán, y un escuadrón de 5 pilotos es puesto a cubrir una pequeña área; es ahí donde comienza tu aventura.



¡Oh, oh! Parece que hay problemas ¡3 biplanos enemigos a la vez!

Wings 2 es un juego de Namco donde debemos pilotear un avión biplano para cumplir con diferentes órdenes que te serán otorgadas; para cumplir con estas misiones debes escoger de entre 5 pilotos, todos con diferentes características pero con una sola intención: ser los mejores.

Los 3 tipos de misiones a los que te debes enfrentar son:

1.-Bombardear cuarteles enemigos:

En un rápido vuelo debes pasar sobre las líneas enemigas y arrojar bombas sobre los puntos que se te han asignado.

2.-Ataques Aire-Tierra:



Entre más rápido finalices tus misiones, más puntos obtendrás; ten eso en mente al combatir.

Sobrevolando la superficie debes localizar al enemigo y con tu ametralladora ponerlos fuera de combate.



¿Podrás sobrevivir una batalla contra el Barón Rojo? Tal vez sí y pasar a la historia.

3.-"Pelea de perros":

Cuando el enemigo entra a tu territorio debes volar y derribarlo en el aire.

Al final de cada misión obtendrás puntos por victoria, los que deberás usar para subir las habilidades de cada piloto para un mejor desempeño y, por qué no, también obtener un ascenso.



Trata de usar tus puntos de victoria lo más inteligentemente posible.

Wings 2 utiliza de gran forma la rotación y escala al estilo de Pilotwings, sólo que esta vez no se trata de aterrizar tu avión sino de sobrevivir en el aire.

Buenos efectos de sonido y gráficos te llevarán a grandes alturas, pero procura no ser derribado.



Esta fábrica parece un buen lugar para arrojar tus bombas.

UN VISTAZO A:

Barbie Game Girl



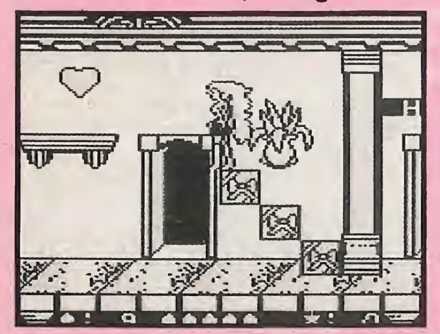
BARBIE "GAME GIRL"

Barbie, la famosa muñeca, hace su arribo al Game Girl (perdón, Game Boy), en un juego diseñado especialmente para todas la niñas, que se podrán sentir identificadas con este personaje.

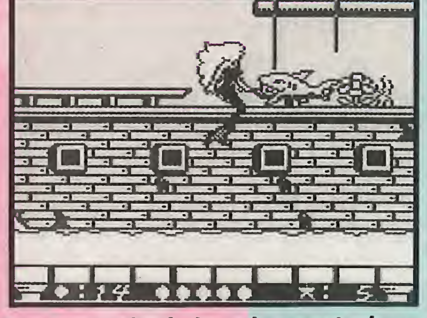


Barbie ha encontrado las zapatillas, ¿encontrará los otros 6 accesorios?

La historia: Ken ha invitado a Barbie a una cita de ensueño para ella; como esta cita no es normal, no debe ponerse cualquier ropa, y es ahí donde empiezan las aventuras en búsqueda de los 7 accesorios, los cuales están distribuidos en también 7 escenas que son: Mundo Marino, Juguetería,



En cada escena podrás mover las cajas para tomar diferentes implementos.

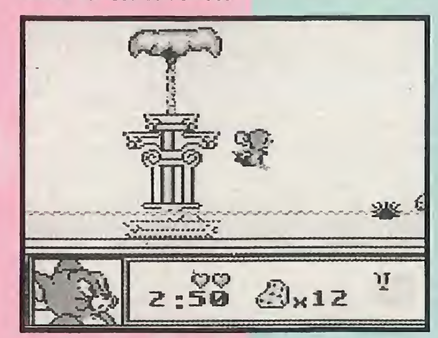


En el mundo de las sirenas todo es fantasía... menos este tiburón.

Boutique, Fuente de Sodas, Music Manía, Centro Comercial y el Mundo de las Sirenas. En cada escena Barbie encontrará obstáculos que parecen impasables, pero que seguramente con tu ayuda podrá librarlos y lograr su cita de ensueño con Ken.

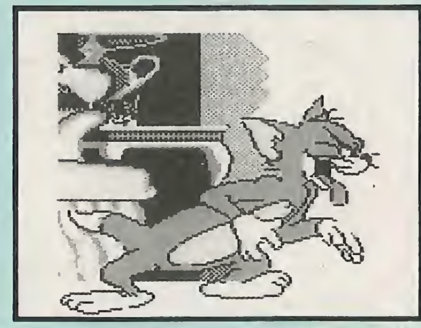
TOM & JERRY

Tuffy, el pequeño ratón amigo de Jerry, se ha extraviado y buscarlo no sería tan peligroso si Tom no lo estuviera buscando también.



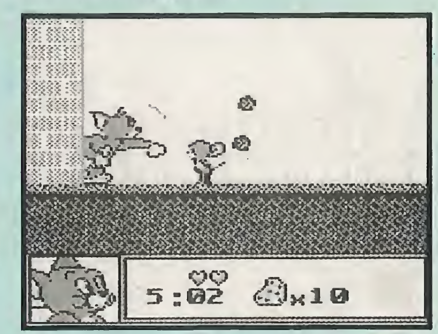
Que no quede lugar sin buscar; aún en esta fuente se puede encontrar Tuffy.

El famoso dúo de las caricaturas ha vuelto al videojuego, sólo que esta vez dan un salto del NES al Game Boy. Aquí debes ayudar de nueva cuenta a Jerry, ese pequeño roedor café que debe ir en busca de su amigo Tuffy, quien se encuentra perdido. Esto debes tratar de hacerlo rápido porque si primero lo encuentra Tom no será para ponerlo a salvo.



Chequen la expresión de Tom, eso es lo que tiene preocupado a Jerry.

La programación corre por cuenta de Beam Software (el que hizo la versión del NES), por lo que podrás imaginar que el control y la diversión son casi los mismos.



Cuidado con Tom; aquí Jerry se salvó por un pelo de gato.

Hi-Tech siempre se ha preocupado por los jóvenes jugadores, y es por eso que ha lanzado estos 2 títulos.

analizando a:

POWER BLADE 2



En el año 2200 la ciudad se encontraba en vísperas de Navidad; el recuerdo de aquel caos causado por la computadora fuera de control había desaparecido de la mente de todos... bueno, casi de todos.
De repente la llamada del líder de un grupo llamado Delta interrumpe las celebraciones en la presidencia. "Feliz Navidad, señor presidente. Nosotros en la Fundación Delta hemos terminado de construir un robot de la nueva generación de máquinas de combate y deseamos venderlo a nuestro gobierno, porque usted sabe que si llega a caer en manos enemigas...



No importa el orden, lo importante es acabar con Delta ¡pero ya!

El gobierno considera que este es un asunto muy delicado, así que le encomienda el caso a la policía secreta, quien manda a uno de sus agentes a destruir esta amenaza.
Cada que sale una secuela de algún juego surgen preguntas como: ¿será lo mismo? ¿estará mejor o habrá empeorado? Pues bien, Taito se preocupó por no deshacer la reputación del anterior y el resultado es un juego con excelentes gráficos y sonido.



Cada traje tiene diferentes características, es importante conocerlos.

Si tú jugaste la primera parte verás que absolutamente todos los gráficos fueron rediseñados y mejorados, y que inclusive a muchos les pueden ser parecidos a los juegos que programa Natsume (Shadow of the Ninja, Shaterhand), pero este es un juego 100% Taito.



Los dragones a mitad de escena, son los que tienen los trajes.

Los movimientos son básicamente los mismos que los demás juegos con este tipo de acción ("de lado") y que tantos fanáticos tienen aquí en México, así que no será nada difícil acostumbrarte a él, además de que el personaje tiene una respuesta al control muy buena.
La acción se desarrolla a lo largo de 5 escenas (divididas entre 7 u 8 secciones), a través de las cuales deberás derrotar todo tipo de robots que se pongan en tu camino, que ha creado la Fundación Delta, y que se encuentran al final de cada escena.



Derrotando a ciertos enemigos obtienes diferentes poderes.

El arma principal del héroe son Boomerangs que van aumentando el nivel de poder según vayamos encontrando símbolos, pero también cuenta con armaduras de poder que le dan ciertas habilidades y las cuales vas obteniendo por escena.
Aunque la dificultad de este juego no es tan fácil, ten por seguro que con este juego te divertirás por horas. No te lo pierdas.

Con este password podrás llegar a la cuarta escena con 4 trajes especiales. SPOT.



¿Qué creían? ¿que les iba a dar el password de la última escena?
Le quitaría sabor al juego. ¡Tú puedes terminarlo!

ESTE MES



GEORGE FOREMAN K.O. BOXING (SNES)

Desde aquel famoso y ya súper clásico Punch Out no se había hecho un buen juego de Box que conjuntara todo lo que encuentras en este rudo deporte: acción, emoción, rudeza y diversión.

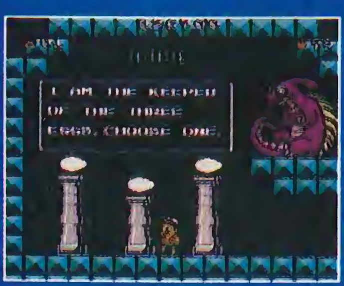
George Foreman K.O. Boxing ofrece todo lo anterior en cada round, donde debemos acompañar esta leyenda viviente a la conquista del título mundial. Un juego que seguramente será un campeón de los pesos pesados.

INDY HEAT (NES)



En la línea de "Tradewest Spots", Indy Heat es el primer juego de carreras donde podrán competir de 1 a 4 jugadores (con el NES Four Score o el NES Satellite) en carreras de autos, a través de 9 diferentes pistas, con cerradas curvas y rectas de alta velocidad.

Cada que ganes una carrera obtendrás dinero para comprar aditamentos para hacer más poderoso tu coche, además de tener que hacer paradas en los pits cuando tu coche ha sido muy dañado.



ADVENTURE ISLAND 3 (NES)

Todo tipo de seres han secuestrado a Tina: Monstruos, mutantes y ahora hasta extraterrestres, pero eso no importa ya que Master Higgins siempre está listo para la acción y aventura.

Continuando con la línea de acción y aventura que ha ofrecido este juego en sus 2 anteriores partes, Adventure Island 3 confirma la buena técnica de Hudson para trabajar en el NES.

Con 8 islas más, en las cuales hay que avanzar y nuevos poderes y armas, Adventure Island 3 te entrenará 3 veces más.



FELIX THE CAT (NES)

Una aventura especialmente creada para chicos. Felix debe rescatar a su novia Kitty, quien ha sido secuestrada por el Profesor.

Una gran aventura con todas las características de los juegos para público infantil como Mario Bros. Tiny Toon o Adventure Island. Asegura horas de diversión.



LOONEY TUNES: MIXED UP-MELODIES (GB)

Acompaña a los famosos personajes de la Warner Bros. como: Porky, Daffy Duck, Silvestre y Piolín en no una ni dos aventuras sino 7 aventuras, todas ellas llenas de acción y buen humor, característicos de estos personajes y que todo poseedor de un Game Boy no debe perderse.

TRACK & FIELD II (GB)

Konami prepara otro gran hit para Game Boy: Track & Field II, en donde podrás competir en una gran variedad de eventos olímpicos como: carrera de 100 mts., tiro con arco, levantamiento de pesas y jabalina.

Tú sabes de la gran experiencia que tiene Konami en Game Boy, así que imagínate ese gran clásico de NES (Track & Field II) en tu sistema portátil. Diversión pura.

SUPER BUSTER BROS. (SNES)



¡Alerta Roja! Diversas partes del mundo han empezado a ser infestadas con gigantescas burbujas, la única solución es llamar a los Buster Bros.

En Super Buster Bros. debes destruir todas las burbujas que están dispersas alrededor del mundo; para lograrlo tienes un arsenal de 5 armas diferentes para reventar las burbujas, además de que podrás encontrar puntos e items secretos en cada escena. Otro gran juego de los genios de Capcom.

ACERCATE A:

PANIC RESTAURANT (NES)



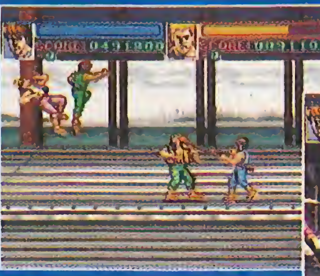
Ayuda a un cocinero que ha perdido su restaurante en manos de otro perverso cocinero Odhove. Para lograr tu cometido debes luchar contra pollos rostizados, pizzas rodantes, cacerolas locas y latosísimas cebollas. Todo tipo de implemento de cocina será tu arma: cucharones, platos, tenedores, en fin, en este juego no tendrás problemas con tus padres por "jugar con la comida".

THE SIMPSONS: BART MEETS RADIOACTIVE MAN (NES)



Uno de los personajes más famosos vuelve en su tercer aventura de NES: Bart Simpson, quien también es el vengador "Bartman", que es atrapado en el mundo de los comics junto a otro súper héroe conocido como "Radioactive Man". Si tú eres fan de las anteriores aventuras de Bart, sin duda también te volverás un rápido fanático de ésta, donde Bartman, junto con Radioactive Man, deben luchar contra una banda de monstruos mutantes.

SUPER DOUBLE DRAGON (SNES)



Jimmy y Billy Lee, los maestros de las artes marciales, se preparan para otra aventura... en 16 bits. Otra vez Marion ha sido secuestrada, mientras se encontraba investigando a un misterioso grupo conocido como los Black Shadow Warriors. 1 ó 2 jugadores podrán unirse en una desesperada misión de rescate a través de 7 escenas, todas llenas de feroces peleadores con malas intenciones. Otro seguro hit de Tradewest para SNES.

SUPER BATTER UP (SNES)



Namco es otra compañía con gran experiencia que ofrece 2 títulos para SNES (Wings 2 y éste). Super Batter Up te lleva a jugar emocionantes y cerrados partidos de beisbol con una gran variedad de jugadas. Un jugador podrá disputar el título nacional a lo largo de la temporada, ó 2 jugadores podrán disputarse el título de "el mejor" en el vs. mode.

Además Namco ha incluído los status de jugadores profesionales de los Estados Unidos, ¿más realismo? Para nada.

WINGS 2 (SNES)





Siente la emoción de pilotear aquellos famosos aviones biplanos de la Primera Guerra Mundial y participa en todo tipo de ataques y maniobras de guerra con un sensacional uso de la escala y la rotación para darle otra sensación. Si quieres algo más real deberás regresar a aquellos años de la Primera Guerra Mundial.

Un súper juego con una gran variedad de sonidos y gráficos digitalizados para una increíble experiencia.

ROCKY & BULLWINKLE (GB)

Un juego de aventuras donde debemos ayudar a nuestros amigos Bullwinkle y Rocky la ardilla voladora a escapar de todas las trampas y juegos sucios de Boris, quien a toda costa busca perjudicar a este dúo.

Un juego recomendable para jóvenes aficionados al Game Boy, ya que ofrece largos ratos de entretenimiento.

LITTLE MERMAID (GB)

Capcom realiza otra de sus grandes adaptaciones y nos ofrece un juego que fascinó a chicos y grandes en NES y lo pasa al Game Boy.

Una vez más Ariel debe luchar contra Ursula, la Bruja del Mar, quien ha hechizado a todos los peces.

Ariel cuenta con la ayuda de sus amigos Sebastián, Flounder y Scuttle para lograr su sueño dorado de casarse con el Príncipe Erik.





Los GRANDES de Nintendo®

FAVORITOS



1.-DARKWING DUCK



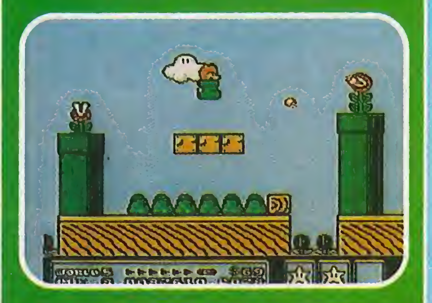
2.- GOLD MEDAL CHALLENGE



3.- MEGA MAN 4

4.-TINY TOON
5.-YOSHI
6.-T. M. N. T. III
7.-ADVENTURE ISLAND 3
8.-LITTLE MERMAID
9.-ROBOCOP 3
10.-NINJA GAIDEN III

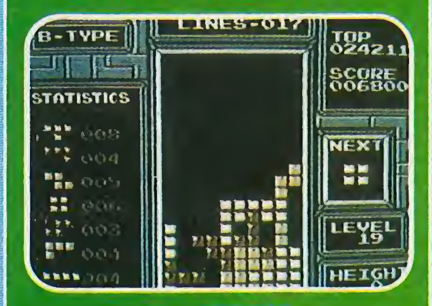
CLASICOS



1.- SUPER MARIO BROS. 3



2.- BATTLETOADS



3.- TETRIS

4.-BUGS BUNNY BIRTHDAY B.
5.-RESCUE RANGER
6.-PUNCH OUT
7.-SUPER MARIO BROS. 2
8.-DR. MARIO
9.-GOAL!
10.-BATMAN

SUPER NES



1.- STREET FIGHTER II



2.-T.M.N.T. IV



3.- SUPER MARIO KART

4.-MARIO PAINT
5.-BART´S NIGHTMARE
6.-ZELDA A Link to The Past
7.-ROBOCOP 3
8.-NCAA BASKET BALL
9.-SUPER ADVENTURE ISLAND
10.-SUPER SOCCER



La bola de cristal

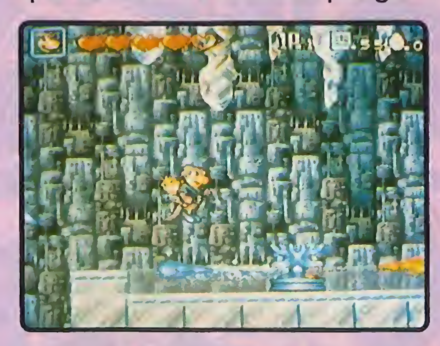
Sin más preámbulos, pasemos a ver lo que nos tiene este mes La Bola de Cristal.

DINO CITY
IREM (SNES)

Irem ha terminado todos los detalles de este juego y se prepara a lanzarlo muy pronto al mercado.



Como ya te habíamos comentado en nuestro reporte del CES, Dino City es un juego para 1 ó 2 jugadores, donde 2 jóvenes estudiantes son lanzados a la era prehistórica para ayudar a un par de dinosaurios que se encuentran en peligro.



Este juego tiene buenos gráficos y sonido y promete ser un hit cuando salga.

Acclaim / LJN presenta su línea de juegos para la próxima temporada.

THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES (LJN/NES)

Este videojuego está basado en unos populares muñecos de juguete llamados Spin, Slick, Daryl y Spare Tire, los cuales sirven para probar los sistemas de seguridad de los coches cuando chocan.





DOUBLE DRAGON III (ACCLAIM /G.B.)

Billy y Jimmy Lee vuelven a las calles en su tercera parte en Game Boy porque Marion ha desaparecido misteriosamente y su búsqueda los llevará hasta Egipto. Este juego está basado en la Arcadia del mismo nombre y es para 1 ó 2 jugadores.





SUPER HIGH IMPACT (ACCLAIM/SNES)



Super High Impact ofrece una

gran cantidad de jugadas tan realistas que el único otro lugar donde las puedes ver es en los partidos de los domingos. Además ofrece un buen reto y diversión para 1 ó 2 jugadores.



TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY (LJN/SNES)



Después de haber pasado por el Nintendo y Game Boy, Terminator 2 hace su arribo al SNES. Aquí el Terminator T-800 debe proteger a John Connors, el futuro líder de la resistencia, de un terminator más avanzado: el T-1000.



TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME (LJN/SNES)

Si tú acostumbras ir a las Arcadias, seguramente conocerás este juego en donde mediante una ametralladora tomas el rol de un T-800; pues bien, LJN se encuentra haciendo la adaptación de este juego para Súper NES en el cual, para agregar más realismo, se usará el Súper Scope.

ADAPTADOR PL 5 JUGADORES SNES

En el mundo de los videojuegos corre el rumor de que la compañía Nintendo de Japón se encuentra trabajando en un nuevo aditamento para el SNES: un adaptador para 5 jugadores. Este adaptador se tiene pensado que funcione como el NES Satellite o el Four Score (adaptadores de 4 jugadores para NES), siendo una base donde se conecten 4 controles en el puerto Nº 2 del Súper NES.¿Te imaginas? con la salida del adaptador CD-ROM le daría al Súper NES más velocidad y más memoria en los juegos. Con este adaptador empezaríamos a ver juegos increíbles como los de las Arcadias de 3 ó 4 jugadores... decíamos, son rumores, así que te seguiremos manteniendo informado para más detalles.



Como sabes, en Japón se programan más del 90 por ciento de los videojuegos para NES, SNES y Game Boy, así que aquí en la Bola de Cristal trataremos de hablarte de lo más nuevo de videojuegos en ese país.

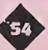
PARODIUS



Konami se ha ganado el respeto de muchos en lo que a juego de naves para SNES se refiere (ver Axelay en este número). En Japón acaba de sacar un juego llamado Parodius (que es la unión de las palabras Parodia y Gradius). Este es un juego muy divertido donde Konami hace una parodia de sus juegos (o sea un cotorreo) de la serie de los Gradius. Para que te des idea, los héroes en este juego son Vic Viper, Twin Bee, un pingüino (Pentarou) y un pulpo (Octopus).



Algo digno de comentarse de este juego es que siendo una



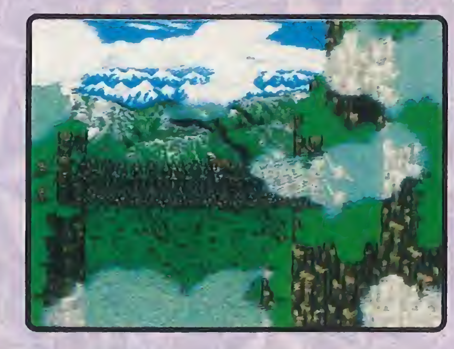
parodia no es un juego ridículo ni mucho menos, al contrario, es un juego excelente desde cualquier punto que se vea: Acción, movimiento, gráficos súper detallados y música clásica (El Cascanueces, el Lago de los Cisnes...) pero con unos arreglos que van totalmente de acuerdo al juego. Sin embargo, es probable que este juego no llegue a América.

RUSHING BEAT II



Jaleco recientemente acaba de informar que se encuentra trabajando en la secuela del juego Rushing Beat (y que aquí en América se llama Rival Turf). Se habla de que en vez de 2 jugadores diferentes a escoger sean 5 y con una gran mejoría en gráficos, acción, golpes y sonidos en 12 megas.

FINAL FANTASY V



¡Hey jugadores de R.P.G.! aquí hay una buena noticia para ustedes: Square de Japón acaba de dar a conocer que próximamente saldrá al mercado Final Fantasy V, que si sale en América será la tercera parte, porque la II y la III sólo salió en Japón.



Todo aquel que ha jugado Final Fantasy II sabe que es un juego con estupendos gráficos, sonido y una historia muy envolvente en 8 megas. Final Fantasy V es un juego en lo que todo lo anterior ha sido mejorado, como los efectos de las magias en batalla, siendo éste el segundo juego para SNES con 16 megas de memoria. Sólo queda esperar a que Square confirme su lanzamiento en América.



Los GRANDES de GAME BOY



1.-SUPERMARIOLAND

Este juego es el que más tiempo se ha mantenido en la lista. Juégalo y comprueba por qué.



2.- KIRBY´S DREAM LAND

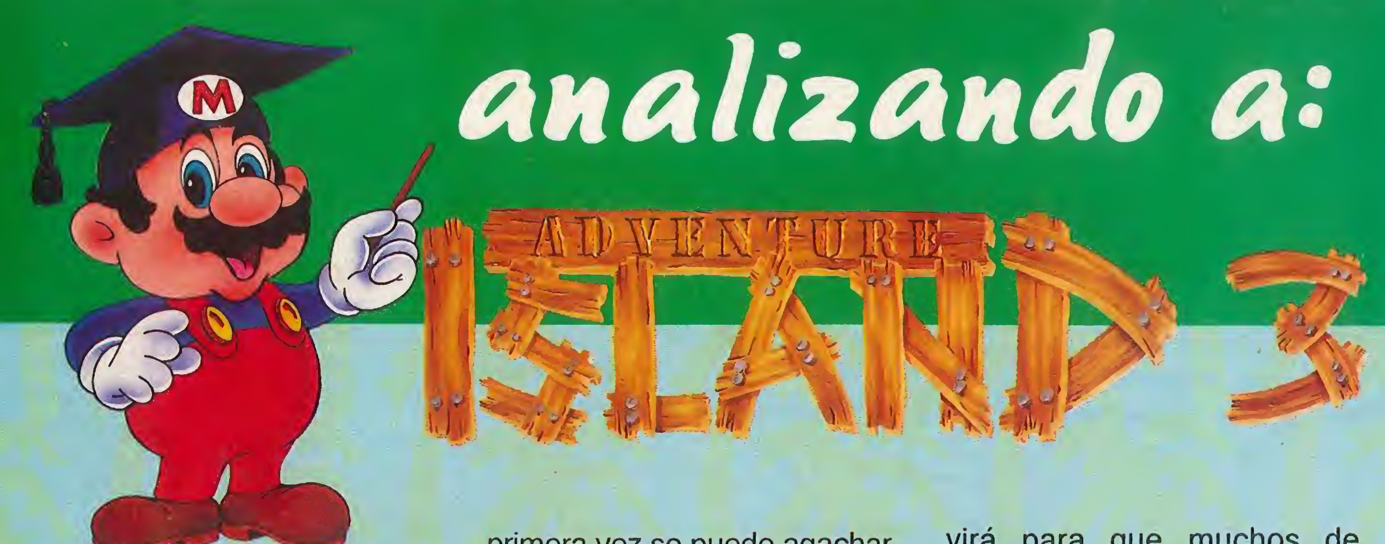
Un nuevo héroe hace su arribo al Game Boy.
Una estupenda aventura para niños y grandes.



3.-YOSHI

Una versión idéntica a la de NES. Igual en gráficos, música y diversión. Para 1 ó 2 jugadores.

4.-TERMINATOR 2
5.-PAC-MAN
6.-DOUBLE DRAGON III
7.-THE SIMPSONS BART VS. JUGGENAURTS
8.-BATMAN RETURN
9.-TOM & JERRY
10.-LOONEY TUNES



Un dia Master Higgins y su novia Tina se encontraban en la playa, disfrutando de un día soleado, cuando de repente un OVNI apareció y sin previo aviso secuestró a Tina y voló sin rumbo conocido; para fortuna de muchos esto suena como que Master Higgins vuelve a la acción.
Sí, una vez más Master Higgins, con gorra y todo, vuelve a la acción para tratar de liberar a su linda (y muchas veces secuestrada) novia Tina.



Cada Dino tiene su característica, por ejemplo: este amigo camina por la lava.

Sabemos por muchas de las cartas que recibimos, que la serie de los Adventure Island tiene muchos fans.
Para enfrentarse a tan grave problema, Master Higgins no está solo, ya que cuenta con la ayuda de 5 diferentes amigos dinosaurios, cada uno con características diferentes que le ayudarán dependiendo del tipo de obstáculos que haya en cada escena (podrás nadar más rápido y hasta volar para evitar problemas) Además, por primera vez se puede agachar, y en realidad eso es algo que ayuda muuuucho.



Al finalizar una escena, podrás acumular los poderes que hayas encontrado.

Algunos gráficos son parecidos a los de Adventure Island II, pero también hay muchos gráficos nuevos y muy padres (¡Claro!, así debe ser) además de que todos los "dibujos" de los enemigos fueron re-elaborados para verse más chistosos.

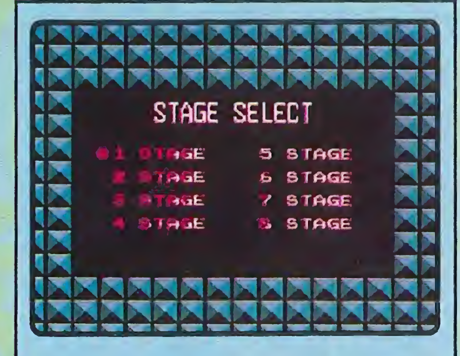


Para descubrir los huevos secretos debes brincar en ciertos lugares; aquí unos cochinitos de playa tratarán de impedírtelo.

Otra cosa en la que notamos cambio fue en la dificultad, ya que es menor (no mucho) a lo que son la primera y la segunda parte, pero eso servirá para que muchos de nuestros amigos acaben este juego, aunque claro, también les va a costar su buen trabajo.
El factor de diversión es bueno, así que pasarás un rato muy divertido con este juego (aunque a algunos les parezca repetitivo), en fin, un muy buen juego de Hudson que muchos esperaban.



En tu camino encontrarás cuartos secretos donde obtendrás premios o poderes.



En la presentación, espera a que la música comience y entonces realiza la siguiente secuencia para encontrar la pantalla de "Level Select": ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, B,A,B,A,

Michael Perry



S. MARIO BROS.

He visto en algunos negocios un juego llamado "Super Mario Bros. 2" que es igual al Mario Bros. ¿A qué se debe esto?
ALEJANDRA RAMOS
Caracas, Venezuela

Seguramente lo que tú has visto es el Super Mario Bros. 2 hecho para el Famicom (N.E.S. de Japón); este juego fue realizado con los "sobrantes" del Super Mario Bros. 1. aunque en realidad es una "versión para expertos" de éste. El "Super Mario Bros. 2" que nosotros conocemos allá en Japón se llama "Super Mario U.S.A.", el cual es una modificación al juego (también Japonés) "Doki Doki Panic", con una serie de personajes totalmente diferentes. Es por eso que la segunda parte de "Super Mario Bros." es tan distinta a la primera y a la tercera, ya que no fue directamente creada pensando en las aventuras de Mario.

Fox

STREET FIGHTER II

¿Es cierto que Street Fighter II-Champion Edition está para Super N.E.S. y para N.E.S.? Si es que no fuera así, ¿Tienen alguna clave para jugar como Balrog, Vega, Sagat y M. Bison?
OSCAR A. CHUQUILLANQUI
Lima, Perú

Sobre este tema también nos han llegado una gran cantidad de cartas con preguntas y dudas, las cuales trataré de aclarar para evitar más confusiones a futuro. Para comenzar, Capcom no nos ha enviado ningún comunicado oficial de que haya lanzado Street Fighter II-Champion Edition para el sistema Super N.E.S. ni de que piense hacerlo a largo plazo. Lo que sí hemos sabido (y que he podido comprobar) es que existen dos versiones ilegales de Street Fighter para N.E.S.: Master Fighter y Street Fighter III. En el primero, sólo puedes escoger a Ryu, Guile, Chun li y Zangief y su calidad deja mucho que desear: los fondos son muy simples y los personajes se pierden o desaparecen en partes al ser golpeados. En el segundo, puedes escoger, además de algunos luchadores típicos, a Vega, Sagat y M. Bison. Los movimientos son relativamente similares a los de la version del Super N.E.S., pero estos a su vez son confusos y difíciles de ejecutar. Pero como dije anteriormente, estas son versiones ilegales, no autorizadas ni por Capcom ni por Nintendo. Con respecto a lo segundo, no tenemos ninguna clave para poder escoger a los cuatro últimos luchadores, también conocidos como "Jefes", pero tengan por seguro que apenas recibamos cualquier información al respecto, ustedes serán los primeros en saberlo. Aprovecho de agradecer a nuestro amigo Juan Chavez de Valparaíso, Chile, por su valiosa colaboración sobre este tema.

Max



BATERIA

Se dice que algunos juegos, como Super Mario World, tienen Batería. ¿Esta es recargable?
RICARDO CANASTRELLI
Bs. As., Argentina

El termino "Batería" en los video juegos se usa para nombrar una especie de memoria, ya que en ella podrás grabar tus avances y luego borrarlos, si así lo deseas. Super Mario World tiene tres archivos para grabar en ellos. Podrás borrarlo cuando lo desees con "Erase Data". Al igual que éste, son muchos más los juegos que tienen esta carcterística, en especial los R.P.G. (conocidos también como juegos interactivos), debido a que se haría difícil y tedioso comenzar nuevamente el juego y pasar por todas las etapas otra vez en cada oportunidad que apagues tu equipo. Pero en sí, esa es la definición del termino "Batería" en los video juegos y no una fuente de energía adicional para seguir jugando Nintendo cuando se corta la luz o algo parecido como algunos podrían pensar.

Fox - Max

BATTLETOADS

¿Quisiera que me dieran un poco más de información acerca de la versión de Battletoads para Super N.E.S.
CLAUDIO MOREL
Viña del Mar, Chile

Lo primero que te puedo informar es que el nombre de esta superproducción es "Battletoads in Battlemaniacs" y no "Super Battletoads" como algunos podrían pensar, además de que Tradewest ya lo sacó a la venta a comienzos de este año. Sinceramente, todavía no hemos recibido información acerca de si cumplió con las expectativas de los Toad-maniáticos o de si arrasó en el mercado internacional, ya que todas las vías de comunicación han estado totalmente ocupadas hablando de la más reciente creación de Nintendo que, se dice, va a revolucionar el mundo de los video juegos: Star Fox, pero del cual se hablará en otra sección de nuestra Revista. No te preocupes, ya que te mantendremos informado de todo lo que ocurra con tus "Sapos de Batalla" favoritos.

Max

SOUND TEST

¿Cómo funcionan los Sound Tests? ¿Todos los juegos los tienen?
ISIDORA MORALES
Concepción, Chile

La función de los Sound Tests es la de chequear y escuchar los diferentes efectos de sonido y fondos musicales de un juego. La forma de activarlos varía según el cardtridge, pero realmente es una pequeña cantidad de ellos los que tienen esta modalidad. En algunos casos, incluso, puedes cambiar el fondo musical mientras estás jugando (como en el caso de Prince of Persia, para Super Nes) lo cual te permite escoger que tipo de "ambiente" quieres para una determinada etapa del juego. Así, por ejemplo, para una escena muy tensa puedes elegir un fondo musical suave, melódico y relajante, pudiendo jugar de esa forma más tranquilamente.
Hay algunos juegos en los que no es necesario ingresar una complicada clave para poder obtener el Sound Test ya que lo traen incorporado en la pantalla de "Options", pero estos son aún más escasos.

Max

SUPER MARIO WORLD

¿Cómo puedo pasar Chocolate Island 2 para llegar a Chocolate Secret?
GABRIELA AMENABAR
Arica, Chile

Esta etapa es realmente compleja, ya que tiene nueve áreas, pero sólo verás algunas de ellas cada vez que las pases. Aquí te recomiendo la más fácil: Primero, recoge 11 monedas en el área 1 (donde comienzas este escenario) y llegarás a una zona donde



podrás volar y recolectar monedas, pero lo más importante es que esta última la termines antes de que el indicador de tiempo marque "250". De esta forma llegarás al área final, en donde encontrarás muchos bloques para obtener poderes (hongo, flor de fuego, pluma), los cuales necesitarás para eliminar a los Charging Chucks, tu único obstáculo para alcanzar la llave que te llevará a Chocolate Secret.

Max

FINAL FANTASY I

¿Cómo derroto al enemigo final, Chaos?
DANIEL HERRERA
Rancagua, Chile

Lo más importante que debes hacer es eliminar a todos los enemigos que aparecen en Temple of Fiends, ya que la experiencia que obtendrás te será vital al momento de enfrentarte al terrible Chaos. Antes de entrar a su cuarto, recarga los HP de todos los guerreros. Para derrotarlo, mantén a los Fighters o Thieves atacándolo constantemente, al White Wizard utilizando INV2 y al Black Wizard usando Nuke y Fast si Chaos emplea Slow en alguno de ellos. Prepárate para una gran pelea, ya que los HP de Chaos son 2000 y nunca se sabe qué tipo de ataque pueda utilizar. Otro buen consejo es ir sobre el nivel 28 para poder hacer un buen papel al momento de darle la cara a este terrrible enemigo.

Max

MANIAC MANSION

¿Cómo puedo alcanzar la llave que se encuentra sobre el candelabro en la sala del sofá?
CLAUDIO ALVAREZ
Laferrere (Bs. As.) Argentina

Para poder obtener esta llave, debes usar Disc y Cassette en Victrola y Cassette Recorder, respectivamente, en la sala donde se encuentra el piano. Luego de que hayas hecho esto, enciende los dos aparatos. Con el cassette grabado, dirígete a la sala del sofá y ponlo en Cassette Player. Enciéndelo. El candelabro caerá y podrás recoger Rusty Key, la cual debes utilizar para escaparte del calabozo al cual te envían Edna y Weird Ed cuando, por un descuido, te sorprenden y atrapan. Debes estar atento, ya que muy pronto publicaremos un completo Curso Nintensivo de este entretenido juego en donde te explicaremos la forma de acabarlo y muchos trucos.

Max

STAR WARS

¿Existen video juegos de la "Guerra de las Galaxias" para el sistema N.E.S.? ¿Cuáles son y dónde puedo encontrarlos?
PAULINA LABARCA
Viña del Mar, Chile

Por supuesto que sí. Los títulos que están disponibles ahora fueron lanzados por JVC Musical Industries hace bastante tiempo atrás y estos son precisamente, "Star Wars" y "The Empire Strikes Back", los cuales tienen su versión para Super Nintendo: Super Star Wars (disponible ahora) y Super Empire Strikes Back (disponible durante el transcurso de este año). Tambien se rumoreaba que saldría la tercera parte de la serie, The Return of the Jedi, para el sistema N.E.S., pero finalmente ni la JVC ni ninguna otra compañía concretaron nada. Con respecto a dónde puedes encontrarlos, debes buscar en todas las tiendas autorizadas para vender productos Nintendo.

Max

SUPER MARIO BROS. 3

¿Qué hay de cierto en que se puede jugar en el mundo 9 y en que la verdadera Princesa se encuentra en otro castillo?
BEATRIZ MARCHANT
Bs.As., Argentina

Muchísimos amigos, aparte de ti, nos han hecho las mismas preguntas, confundidos por rumores y por falta de conocimiento del Inglés. Respondiendo a lo primero, aclaro: NO SE PUEDE JUGAR EN EL MUNDO 9, ya que en realidad no es un mundo: es un Warpzone. Es decir, el nombre del Warpzone en este juego es "WORLD NINE", pero eso es todo; no es un mundo "jugable" como los demás. Puede que también te hayan confundido las fotos que están detrás de la caja, pero estas fotos son del prototipo del juego, las cuales no aparecen en la versión terminada. Sé que esto desilusionará a muchos de nuestros lectores, pero, en fin, esa es la única, absoluta y triste realidad. Ahora, con respecto a lo segundo, al finalizar el juego, la Princesa dice lo siguiente: "Gracias, Mario, pero nuestra Princesa está en otro castillo... ¡Ja, Ja! ¡Sólo bromeaba! Chao, chao." Como ven, todo es un chiste que ella le hace a Mario para ponerlo un poco nervioso, pero eso es todo, no hay ningún castillo secreto ni Princesa impostora.

Max



SUPER MARIO BROS. 1

Saqué las 100 vidas en el mundo 3-1, pero al perder en el mundo 3-4 me apareció "Game Over". ¿Por qué sucedió esto?
SEBASTIAN PRADO
Santiago, Chile

Lo que te pasó es que cuando comenzaste a obtener vidas acumulaste más de las que el juego te permite, por lo cual, aunque perdiste sólo una vez, todas ellas te fueron quitadas. Para que esto no te suceda de nuevo, te aconsejo sacar no más de 35 vidas al llegar a esta etapa.



Y para todos nuestros nuevos amigos lectores que tal vez no sepan este truco, he aquí como hacerlo: Al llegar al final de la etapa 3-1, verás dos solitarias tortugas bajando los escalones. Salta sobre la segunda antes de que ésta continue bajando. Cuando esté inmóvil, salta nuevamente sobre ella, pero quédate en el mismo lugar donde estabas. Así acumularás puntos y vidas extra. Ojo, que para ejecutar esto debes ser Super Mario o Fiery Mario.

Scott

CONTRA III

¿Cómo elimino al jefe de la tercera escena?
GABRIEL DI SANTI
Parana (E. Rios) Argentina

Para derrotar a esta nave, debes usar el siguiente procedimiento: mantente en la orilla izquierda en donde las bombas no podrán darte alcance. Cuando empiecen a salir los alienígenas, dispara hacia la derecha, pero cuando la nave esté cerca, dispárale en diagonal arriba - derecha hacia el punto rojo. Si lo haces correctamente, no deberías tener mayores complicaciones para superar esta etapa. Sólo necesitas un poco de concentración y paciencia.

Fox

DEATH V. RALLY

¿Cómo paso la catapulta de la etapa 4?
EDUARDO SALAZAR
Lima, Perú

Tienes que ubicarte en el costado derecho del eje de color gris. Cuando estés ahí, picotea y huye velozmente hacia la derecha cuando veas que la catapulta se te venga encima. Repite este proceso varias veces y podrás eliminar esta malévola trampa del hambriento Coyote y pasar a la etapa 2-1, llamada "Rock´n Rivet", en donde te esperan muchas y variadas aventuras.

Scott

OUT OF THIS WORLD

En la escena II, después del ascensor, ¿Como puedo bajar sin que el enemigo me dispare?
PATRICIO AGUIRRE
Bogotá, Colombia

Lo que debes hacer es bajar con el ascensor al primer piso y caminar hacia la izquierda. Agáchate y elimina al enemigo que encuentres ahí y dispárale al Switch que está en la pared. Al hacer esto, las barras del segundo piso se abrirán y podrás pasar sin que el enemigo te dispare. Pero no te confíes mucho, ya que hacer esto no es tan fácil como parece.

Scott

ENVIA TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS A:

DISTRIBUIDORAS UNIDAS S.A.
Transversal 93 Nº 52 - 03
Santafé de Bogotá - Colombia

EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
Final Av. San Martin con final Av. La Paz
Caracas - Venezuela





PAGINA

PASSWORDS

ARCHIVO SECRETO DE NINTENDO

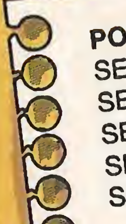


RAMPART (S. Nes)
SECCION 1: B C B C B C B C
SECCION 2: C D D D X X X C
SECCION 3: B B C X B C B B
SECCION 4: B B D F G D F G
SECCION 5: D F D F D X T F
SECCION 6: B C D F X X B T
SECCION 7: B B Z X T Z Z Z
SECCION 8: Y Y D Y C C D C
SECCION 9: B X T B C D D B
SECCION 10: W W T T N W W Z
SECCION 11: C Z C T C Z C Z
SECCION 12: B B B Z T Z D D
SECCION 13: C X T X C R C R
SECCION 14: C D C D X X C D
SECCION 15: B Z B D B X B Z
SECCION 16: H P P Y J Y

Fox

SKÜLJAGGER (S. Nes)
CHAPTER 2: CRUEL MAN CRUEL BIRD
CHAPTER 3: CLAW IS MEAN DOCK
CHAPTER 4: BIG WILD ANGRY FLY
CHAPTER 5: FLY HOME LAZY SWORD

Fox



POWER BLADE (N.E.S.)
SECTOR 3: D 2 B B 3 9 4 Ø
SECTOR 4: 9 6 B 3 D 1 2 5
SECTOR 5: B 4 D F 5 7 2 D
SECTOR 6: 5 J 5 2 9 F Ø Ø
SECTOR 7: 7 7 K D 1 Ø G J

Scott

WINGS 2: ACES HIGH (S. Nes)
STAGE 4: c ! ! 6 b m H C J h t H M
STAGE 5: B V ! w v ! H L P Q C M P
STAGE 6: T ! L R L R ! w C 7 I B K !
STAGE 7: B t ! j G X ! d G L Z S T
STAGE 8: s B V 7 Ø w W Y G B B
STAGE 9: C G ! Y P D M 4 I V ! G I !
STAGE 10: h V Ø Ø J G j 4 B H ! 3
STAGE 11: ! 7 z G W 7 R 6 x m B ! 2
STAGE 12: ! ! 4 T b ! J G P M d v s ! h
STAGE 13: G ! ! d P N G 1 B Q F D 6
STAGE 14: C h D 8 Z C D c s W ! G
STAGE 15: N H Q C K w b I H X Q
STAGE 16: ! z B d P ! 7 B D B B I K !
STAGE 17: d 8 ! z h F ! G N L M 2 g
STAGE 18: ! ! F j K c S G J B d v G !
STAGE 19: W 7 ! J B W C M G r ! M I
STAGE 20: B B H n w L L 1 C B ! r

Scott

MYSTICAL NINJA (S. Nes)
LEVEL 2: L 1 I x I
LEVEL 3: j / p ? N ?
LEVEL 4: 2 Ø Y 7 ; 7
LEVEL 5: $ w h : J :
LEVEL 6: x & T >
LEVEL 7: k = " R d R
LEVEL 8: : W d 3 + 3
LEVEL 9: H - W N x N

Max

*(Al final de cada Password aparece el nombre de nuestros investigadores secretos)

CLASIFICADOS

EN ESTA PAGINA...



HAY UN ESPACIO PARA USTED

COMUNICACION RAPIDA Y EFECTIVA CON MILES DE LECTORES CADA MES

COMUNIQUESE A NUESTRO DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

OFERTAS



¡¡Ellos tienen el secreto!!

ACCESORIOS SERVICIO TECNICO

ALQUILER Y VENTA DE VIDEO JUEGOS



SUPERNITENDO
NINTENDO
GAME BOY

Diag. 110 No. 16-47 Local 204
Teléfono: 612 1497 612 1742
Santafé de Bogotá, D. C. - Colombia

NOVEDADES

CLASIFICADOS



CLASIFICADOS



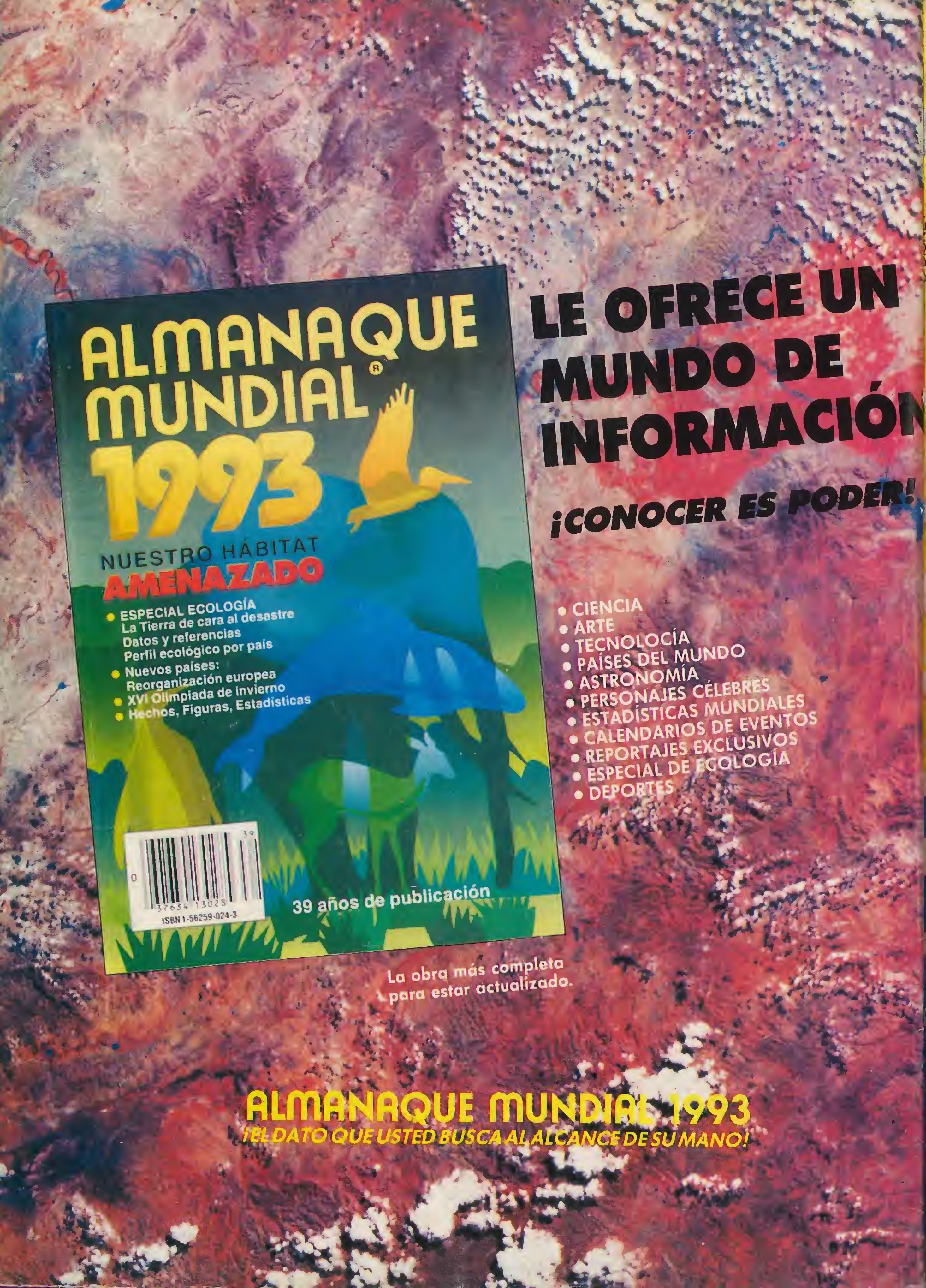
Palace
Hobby's

NINTENDO – ATARI – NICHI MAN
SOCRATES – FAMILY – SEGA

VENTA DE EQUIPOS, CASSETTES Y ACCESORIOS
ALQUILER DE VIDEOJUEGOS

Cra. 28 Nº 31-68
Tel 34072 A.A. 1478
Palmira – Valle

REPARACION
Y MANTENIMIENTO
TECNICO

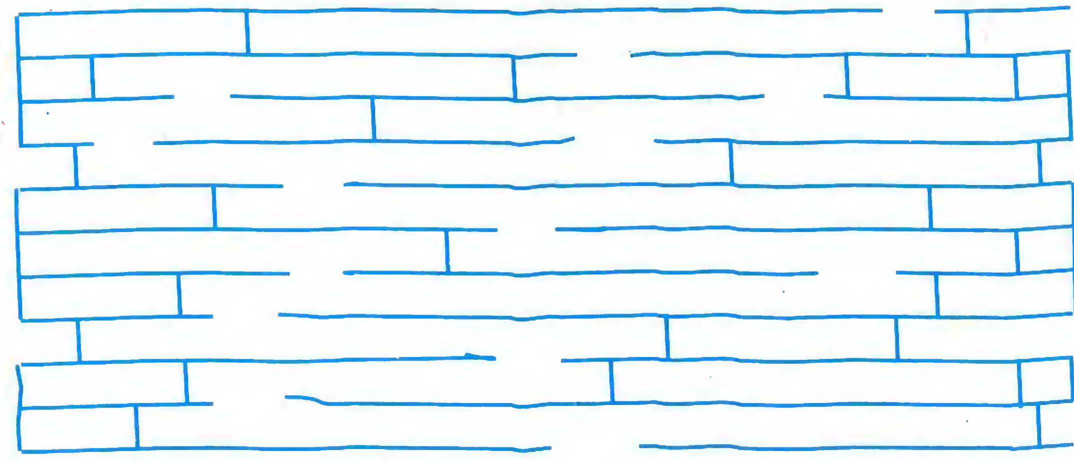


ALMANAQUE MUNDIAL®
1993
NUESTRO HÁBITAT
AMENAZADO
ESPECIAL ECOLOGÍA
La Tierra de cara al desastre
Datos y referencias
Perfil ecológico por país
Nuevos países:
Reorganización europea
XVI Olimpiada de invierno
Hechos, Figuras, Estadísticas
39 años de publicación
ISBN 1-56259-024-3
LE OFRECE UN MUNDO DE INFORMACIÓN
¡CONOCER ES PODER!
• CIENCIA
• ARTE
• TECNOLOGÍA
• PAÍSES DEL MUNDO
• ASTRONOMÍA
• PERSONAJES CÉLEBRES
• ESTADÍSTICAS MUNDIALES
• CALENDARIOS DE EVENTOS
• REPORTAJES EXCLUSIVOS
• ESPECIAL DE ECOLOGÍA
• DEPORTES
La obra más completa para estar actualizado.
ALMANAQUE MUNDIAL 1993
¡EL DATO QUE USTED BUSCA AL ALCANCE DE SU MANO!

DiVeRtiJUEGOS Comics

Mmmm... qué ricas son!
Comerlas es un juego delicioso.
Con tus galletas COMICS te divertirás muchísimo!

QUIERES GALLETAS?



MMMMM!



Comics "Sabor que divierte"

GALLETAS



Sabor de verdad

A TODOS LOS COMERCIANTES Y PUBLICO EN GENERAL



EL ORIGINAL

Es distribuido exclusivamente en nuestro país por:

ab compufax

Busque su NINTENDO original, donde vea la calcomanía de garantía que otorga



ab compufax

a los almacenes en cadena



PEDIDOS AL MAYOR:

ab compufax

Calle 64 No. 88A-05 Int. 19 Tels.: 2246947 - 2246967
Fax. 2246887 Santafé de Bogotá